プレイステーション® 必勝法スペシャル
PlayStation
闘いの時、近づく──。
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ
公式ガイドブック
裏キャラ含め、総勢51人が登場!!
各キャラクター別 通常技&連続技/対戦攻略のすべてを明かす!
他、システム&モード解説、イラスト設定資料集etc.

プレイステーション® 必勝法スペシャル

闘いの時、近づく──。

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

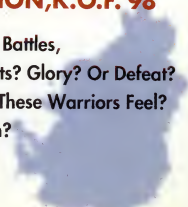
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ 公式ガイドブック

含め、　が登場!!
各キャラクター別 通常技&連続技／　を明かす!
他、システム&モード解説、　etc.

THE KING OF FIGHTERS'98
DREAM MATCH NEVER ENDS

OFFICIAL GUIDEBOOK

SPECIAL EDITION,K.O.F.'98

Through Countless Battles,
What Finally Awaits? Glory? Or Defeat?
In Battle,What Do These Warriors Feel?
What Do They Win?

THE KING OF FIGHTERS'98
DREAM MATCH NEVER ENDS

CONTENTS

主人公チーム 03
餓狼伝説チーム 04
龍虎の拳チーム 05
怒チーム 06
サイコソルジャーチーム 07
女性格闘家チーム 08
キムチーム 09
オロチチーム 10
'97スペシャルチーム 11
八神チーム 12
おやじチーム 13
矢吹真吾 14
ルガール・バーンシュタイン 15
●システム解説&必殺技解説 17
システム解説 18
草薙京 28
二階堂紅丸 32
大門五郎 34
テリー・ボガード 36
アンディ・ボガード 38
ジョー・ヒガシ 40
リョウ・サカザキ 42
ロバート・ガルシア 44
ユリ・サカザキ 46
レオナ 48
ラルフ 50
クラーク 52
麻宮アテナ 54
椎拳崇 56
鎮元斎 58
神楽ちづる 60
不知火舞 62
キング 64
キム・カッファン 66
チャン・コーハン 68
チョイ・ボンゲ 70
七枷社 72
シェルミー 74
クリス 76
山崎竜二 78
ブルー・マリー 80
ビリー・カーン 82
八神庵 84
マチュア 86
バイス 88
ハイデルン 90
タクマ・サカザキ 92
草薙柴舟 94
ヘビィ・D! 96
ラッキー・グローバー 98
ブライアン・バトラー 100
矢吹真吾 104
ルガール・バーンシュタイン 106
'95草薙京 108
裏テリー・ボガード 110
裏アンディ・ボガード 112
裏ジョー・ヒガシ 114
裏リョウ・サカザキ 116
裏ロバート・ガルシア 118
裏ユリ・サカザキ 120
裏不知火舞 122
裏ビリー・カーン 124
乾いた大地の社 126
炎のさだめのクリス 128
荒れ狂う稲光のシェルミー 130
オメガ・ルガール 132
●連続技解説&対CPU攻略 135
草薙京 136
二階堂紅丸 137
大門五郎 138
テリー・ボガード 139
アンディ・ボガード 140
ジョー・ヒガシ 141
リョウ・サカザキ 142
ロバート・ガルシア 143
ユリ・サカザキ 144
レオナ 145
ラルフ 146
クラーク 147
麻宮アテナ 148
椎拳崇 149
鎮元斎 150
神楽ちづる 151
不知火舞 152
キング 153
キム・カッファン 154
チャン・コーハン 155
チョイ・ボンゲ 156
七枷社 157
シェルミー 158
クリス 159
山崎竜二 160
ブルー・マリー 161
ビリー・カーン 162
八神庵 163
マチュア 164
バイス 165
ハイデルン 166
タクマ・サカザキ 167
草薙柴舟 168
ヘビィ・D! 169
ラッキー・グローバー 170
ブライアン・バトラー 171
矢吹真吾 172
ルガール・バーンシュタイン 173
'95草薙京 174
裏テリー・ボガード 175
裏アンディ・ボガード 176
裏ジョー・ヒガシ 177
裏リョウ・サカザキ 178
裏ロバート・ガルシア 179
裏ユリ・サカザキ 180
裏不知火舞 181
裏ビリー・カーン 182
乾いた大地の社 183
荒れ狂う稲光のシェルミー 184
炎のさだめのクリス 185
オメガ・ルガール 186
●対CPU攻略 188
●設定資料集 193

HEROES TEAM
主人公チーム

PROFILE

大門五郎
GORO DAIMON

格闘スタイル	柔道+我流格闘術
誕生日	5月5日
年齢	29歳
出身地	日本
身長	204cm
体重	138kg
血液型	A
趣味	自然と親しむこと
好きな食べ物	ざるそば
得意スポーツ	柔道
大切なもの	ゲタ
嫌いなもの	精密機械
声優	臼井雅基

草薙 京
KYO KUSANAGI

格闘スタイル	草薙流古武術+我流拳法
誕生日	12月12日
年齢	20歳
出身地	日本
身長	181cm
体重	75kg
血液型	B（RH－）
趣味	詩を書くこと
好きな食べ物	焼き魚
得意スポーツ	アイスホッケー
大切なもの	単車、彼女（ユキ）
嫌いなもの	努力
声優	野中政宏

二階堂紅丸
BENIMARU NIKAIDO

格闘スタイル	シューティング
誕生日	6月6日
年齢	21歳
出身地	日本（日米ハーフ）
身長	180cm
体重	70kg
血液型	O
趣味	スカイクルージング
好きな食べ物	刺し身、パスタ
得意スポーツ	クレー射撃、高飛び込み
大切なもの	自分自身
嫌いなもの	おたく、後悔
声優	モンスター前塚

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

PROFILE

アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

格闘スタイル	骨法
誕生日	8月16日
年齢	23歳
出身地	アメリカ
身長	171cm
体重	69kg
血液型	A
趣味	修行
好きな食べ物	納豆スパゲティ
得意スポーツ	ショートトラック
大切なもの	修行時代の写真
嫌いなもの	犬
声優	難波圭一

テリー・ボガード
TERRY BOGARD

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
誕生日／年齢	3月15日／24歳
出身地	アメリカ
身長	182cm
体重	77kg
血液型	O
趣味	ビデオゲーム
好きな食べ物	ファーストフード
得意スポーツ	バスケットボール
大切なもの	ジェフの形見のグローブ
嫌いなもの	なめくじ
声優	橋本さとし

ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

格闘スタイル	ムエタイ
誕生日	3月29日
年齢	23歳
出身地	日本
身長	180cm
体重	72kg
血液型	AB
趣味	喧嘩
好きな食べ物	ワニの唐揚げ
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	はちまき
嫌いなもの	学校
声優	檜山修之

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

PROFILE

ロバート・ガルシア
ROBERT GARCIA

格闘スタイル	極限流空手
誕生日	12月25日
年齢	24歳
出身地	イタリア
身長	180cm
体重	85kg
血液型	AB
趣味	車のコレクション
好きな食べ物	スシ、ヤキソバ
得意スポーツ	モータースポーツ
大切なもの	車のコレクション
嫌いなもの	ラッキョウ
声優	小市慢太郎

ユリ・サカザキ
YURI SAKAZAKI

格闘スタイル	極限流空手
誕生日／年齢	12月7日／20歳
出身地	日本
身長/体重/血液型	168cm／53kg／A
趣味	カラオケ
好きな食べ物	甘口カレー
得意スポーツ	ソフトボール
大切なもの	友達、お父さん、ママの形見のパールのイヤリング（と言えと言われた）
嫌いなもの	タコ、タコみたいな人、Mr.カラテ
スリーサイズ	B-82、W-56、H-80
声優	ほりえかおり

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

格闘スタイル	極限流空手
誕生日／年齢	8月2日／24歳
出身地	日本
身長	179cm
体重	68Kg
血液型	O
趣味	日曜大工
好きな食べ物	餅、納豆
得意スポーツ	相撲
大切なもの	バイク、馬（名前：タツマキ）
嫌いなもの	足がいっぱいついた虫
声優	臼井雅基

怒チーム IKARI TEAM

PROFILE

クラーク CLARK

格闘スタイル	マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日／年齢	5月7日／34歳
出身地	アメリカ
身長	187cm
体重	105kg
血液型	A
趣味	ガンコレクション
好きな食べ物	オートミール
得意スポーツ	レスリング
大切なもの	グラサン
嫌いなもの	なめくじ
声優	島よしのり

レオナ LEONA

格闘スタイル	マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日／年齢	1月10日／18歳
出身地	不明
身長／体重	176cm／66kg
血液型	B
趣味	工場見学
好きな食べ物	野菜
得意スポーツ	特になし
大切なもの	特になし
嫌いなもの	血
スリーサイズ	B-84、W-60、H-87
声優	弓雅枝

ラルフ RALF

格闘スタイル	マーシャルアーツ+ハイデルン流暗殺術
誕生日／年齢	8月25日／39歳
出身地	アメリカ
身長	188cm
体重	100kg
血液型	A
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	ガム
得意スポーツ	野球
大切なもの	大統領からもらった勲章
嫌いなもの	ヘビ
声優	モンスター前塚

PSYCHO SOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

PROFILE

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

格闘スタイル	中国拳法全般（主に酔拳を使用）
誕生日／年齢	4月27日／89歳
出身地	中国
身長	164cm
体重	53kg
血液型	A
趣味	麻雀
好きな食べ物	酒
得意スポーツ	散歩、スキップ
大切なもの	酒
嫌いなもの	パンダ
声優	西村寿一

麻宮アテナ
ATHENA ASAMIYA

格闘スタイル	超能力+中国拳法
誕生日／年齢	3月14日／18歳
出身地	日本
身長／体重	163cm／49kg
血液型	B
趣味	星占い
好きな食べ物	いちご大福 、チュロス
得意スポーツ	ラクロス
大切なもの	ピーターラビットのティーセット ファンから貰った手紙
嫌いなもの	バッタ
スリーサイズ	B-83、W-57、H-82
声優	池澤春菜

椎 拳崇
SIE KENSOU

格闘スタイル	超能力+中国拳法
誕生日／年齢	9月23日／19歳
出身地	中国
身長	172cm
体重	61kg
血液型	B
趣味	漫画鑑賞
好きな食べ物	肉まん
得意スポーツ	サッカー
大切なもの	早見優のデビューアルバム ファンから貰ったぬいぐるみ
嫌いなもの	修行
声優	や乃えいじ

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

PROFILE

キング

KING

格闘スタイル：ムエタイ
誕生日／年齢：4月8日／24歳
出身地　　　：フランス
身長　　　　：175cm
体重　　　　：58kg
血液型　　　：A
趣味　　　　：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：野菜（ベジタリアン）、ワイン
得意スポーツ：ビリヤード
大切なもの　：弟
嫌いなもの　：不潔な奴（ジャック）
スリーサイズ：B-86、W-56、H-85
声優　　　　：生駒治美

不知火 舞

MAI SHIRANUI

格闘スタイル：不知火流忍術
誕生日／年齢：1月1日／21歳
出身地　　　：日本
身長／体重　：164cm／50kg
血液型　　　：B
趣味　　　　：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
得意スポーツ：羽根つき
大切なもの　：おばあちゃんの形見のかんざし
嫌いなもの　：蜘蛛
スリーサイズ：B-85、W-54、H-90
声優　　　　：曽木亜古弥

神楽ちづる

CHIZURU KAGURA

格闘スタイル：神楽流古武術
誕生日／年齢：6月26日／22歳
出身地　　　：日本
身長／体重　：169cm／52kg
血液型　　　：AB
趣味　　　　：寝ること、バイクレース
好きな食べ物：辛いもの
得意スポーツ：バイクレース
大切なもの　：飼っている文鳥（名前：チーちゃん）
嫌いなもの　：理不尽なこと
スリーサイズ：B-85、W-57、H-84
声優　　　　：斉藤亜紀子

KIM TEAM
キムチーム

PROFILE

チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

格闘スタイル	テコンドー+スピード攻撃
誕生日	10月25日
年齢	36歳
出身地	韓国
身長	153cm
体重	44kg
血液型	B
趣味	ものを切り刻むこと
好きな食べ物	カニ
得意スポーツ	新体操
大切なもの	自作のツメ
嫌いなもの	コンニャク
声優	モンスター前塚

キム・カッファン
KIM KAPHWAN

格闘スタイル	テコンドー
誕生日	12月21日
年齢	30歳
出身地	韓国
身長	176cm
体重	78kg
血液型	A
趣味	カラオケ
好きな食べ物	焼肉
得意スポーツ	体操
大切なもの	2人の息子
嫌いなもの	悪
声優	橋本さとし

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN

格闘スタイル	テコンドー+パワー攻撃
誕生日/年齢	10月21日/39歳
出身地	韓国
身長	227cm
体重	303kg
血液型	B
趣味	ものを破壊すること
好きな食べ物	牛の丸焼き（特に最後の卵が好き）
得意スポーツ	卓球
大切なもの	鉄球
嫌いなもの	ムカデ
声優	有田洋之

オロチチーム

OROCHI TEAM

PROFILE

シェルミー
SHERMIE

格闘スタイル：主に投げが中心
（ブリッジは得意）
誕生日/年齢/出身地：2月13日/21歳/フランス
身長/体重/血液型：173cm／68kg／B
趣味：バンド、仏映画鑑賞、
ハムスターの飼育
好きな食べ物：魚（特に光もの）
納豆巻き、牛丼屋の朝定
得意スポーツ：フィギュアスケート
大切なもの：パソコン、ハムスター
嫌いなもの：セロリ、高校野球
スリーサイズ：B-92、W-63、H-87
声優：西川葉月

クリス
CHRIS

格闘スタイル：スピードを生かした攻
撃が中心
誕生日／年齢：5月3日／14歳
出身地：スウェーデン
身長／体重：160cm／48kg
血液型：AB
趣味：料理
好きな食べ物：ブータン
得意スポーツ：オリエンテーリング
大切なもの：自然
嫌いなもの：グミキャンディー、頭を気軽に
触る人、ウソをつく人
声優：緒方りお

七枷 社
YASHIRO NANAKASE

格闘スタイル：主に打撃系の技が中心
誕生日／年齢：12月31日／23歳
出身地：日本
身長：190cm
体重：99kg
血液型：O
趣味：バンド、旅行
好きな食べ物：穂先メンマ、ラーメン
（特にインスタント）
得意スポーツ：水泳
大切なもの：琥珀
嫌いなもの：ナス、狭いところ
声優：栗根まこと

'97 SPECIAL TEAM

'97スペシャルチーム

PROFILE

山崎竜二
RYUJI YAMAZAKI

格闘スタイル	我流喧嘩殺法
誕生日／年齢	8月8日／33歳
出身地	日本
身長	192cm
体重	96kg
血液型	A
趣味	ナイフコレクション
好きな食べ物	馬刺し
得意スポーツ	なし
大切なもの	自分の利益に関わること全て
嫌いなもの	労働
声優	石井康嗣

ブルー・マリー
BLUE MARY

格闘スタイル	コマンドサンボ
誕生日／年齢	2月4日／23歳
出身地	アメリカ
身長	168cm
体重	49kg
血液型	AB
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	ビーフカップ
得意スポーツ	野球
大切なもの	革ジャン
嫌いなもの	ネコ
スリーサイズ	B-86、W-54、H-85
声優	生駒治美

ビリー・カーン
BILLY KANE

格闘スタイル	棒術
誕生日	12月25日
年齢	28歳
出身地	イギリス
身長	179cm
体重	77kg
血液型	B
趣味	洗濯
好きな食べ物	卵料理
得意スポーツ	棒高跳び
大切なもの	妹
嫌いなもの	命令
声優	山西惇

八神チーム

YAGAMI TEAM

PROFILE

バイス
VICE

格闘スタイル	：主に力技が中心
誕生日／年齢	：11月28日／27歳
出身地	：不明
身長	：178cm
体重	：59kg
血液型	：A
趣味	：アメコミコレクション
好きな食べ物	：梅
得意スポーツ	：ベンチプレス
大切なもの	：Dan Breretonのサイン本
嫌いなもの	：草薙柴舟
備考	：B-90 W-58 H-88
声優	：弓　雅枝

八神 庵
IORI YAGAMI

格闘スタイル	：八神流古武術＋本能
誕生日	：3月25日
年齢	：20歳
出身地	：日本
身長	：182cm
体重	：76kg
血液型	：O
趣味	：バンド
好きな食べ物	：肉
得意スポーツ	：全部
大切なもの	：デイトナのエキゾチックス
嫌いなもの	：暴力
声優	：安井邦彦

マチュア
MATURE

格闘スタイル	：主にスピード攻撃が中心
誕生日／年齢	：4月8日／28歳
出身地	：不明
身長	：177cm
体重	：58kg
血液型	：O
趣味	：機械いじり、スカルピー造形
好きな食べ物	：鳥（特にチキン）
得意スポーツ	：スノーボード
大切なもの	：自分の脚
嫌いなもの	：鳩、神楽家
備考	：B-88 W-57 H-87
声優	：辻　裕子

MASTER TEAM

おやじチーム

PROFILE

タクマ・サカザキ
TAKUMA SAKAZAKI

格闘スタイル	極限流空手
誕生日／年齢	2月4日／50歳
出身地	日本
身長	180cm
体重	70kg
血液型	O
趣味	ソバ打ち
好きな食べ物	白米、味噌汁
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	2人の子供、自分の門下生、極限流空手
嫌いなもの	ヘビ
声優	津田英治

ハイデルン
HEIDERN

格闘スタイル	マーシャルアーツ＋我流暗殺術
誕生日／年齢	9月1日／43歳
出身地	不明
身長／体重	192cm／90kg
血液型	B
趣味	メタルフィギュアコレクション、ぬし釣り
好きな食べ物	黒ビール、腸詰めウインナー
得意スポーツ	ハンティング
大切なもの	家族の写真
嫌いなもの	ルガール
声優	新居利光

草薙柴舟
SAISYU KUSANAGI

格闘スタイル	草薙流古武術（元草薙流伝承者）
誕生日/年齢/出身地	11月27日／50歳／日本
身長／体重	177㎝／69㎏
血液型	B
趣味	釣り、オヤジ狩り狩り
好きな食べ物	カレーうどん、いちごのシャルロット
得意スポーツ	ゴルフ
大切なもの	草薙家のプライド、妻（草薙 静）
嫌いなもの	高い所（高所恐怖症）
声優	逆木圭一郎

アメリカンスポーツチーム

AMERICAN SPORTS TEAM

PROFILE

ブライアン・バトラー
BRIAN BATTLER

格闘スタイル	パワー攻撃が中心
誕生日	4月15日
年齢	28歳
出身地	アメリカ
身長	219cm
体重	152kg
血液型	O
趣味	カーレース
好きな食べ物	マッシュポテト
得意スポーツ	ハンティング
大切なもの	愛車のバイパー
嫌いなもの	地道、努力
声優	や乃えいじ

ヘビィ・D!
HEAVY・D!

格闘スタイル	ボクシング
誕生日	3月25日
年齢	29歳
出身地	アメリカ
身長	208cm
体重	113kg
血液型	A
趣味	NEW JACK SWINGを聴くこと
好きな食べ物	毎日骨太
得意スポーツ	レスリング
大切なもの	飼っているネコ(名前:プー)
嫌いなもの	きれいごと、体裁
声優	西村寿一

ラッキー・グローバー
LUCKY GLAUBER

格闘スタイル	バスケット+空手
誕生日/年齢	12月2日/28歳
出身地	アメリカ
身長	222cm
体重	105kg
血液型	AB
趣味	懸賞ハガキの応募
好きな食べ物	煮豆
得意スポーツ	野球
大切なもの	闘いに使用しているバスケットボール
嫌いなもの	ガラスを引っ掻く音
声優	Key 稲毛

RUGAL BERNSTEIN

ルガール・バーンシュタイン　エディット専用キャラクター

PROFILE

ルガール・バーンシュタイン
RUGAL BERNSTEIN

格闘スタイル	：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘術
誕生日/年齢/出身地	：2月10日／不明／不明
身長／体重	：197㎝／103㎏
血液型	：不明
趣味	：復活
好きな食べ物	：好き嫌いはない
得意スポーツ	：特にないが、なんでもそつなくこなす
大切なもの	：悪の心
嫌いなもの	：正義、とりあえず自分の邪魔をする奴
声優	：新居利光

矢吹真吾　エディット専用キャラクター

SHINGO YABUKI

PROFILE

矢吹真吾

SHINGO YABUKI

格闘スタイル	：(自称) 草薙京直伝草薙流古武術
誕生日/年齢/出身地	：4月8日／17歳／日本
身長/体重/血液型	：179cm／69kg／O
趣味	：怪談
好きな食べ物	：冷凍うどん、イワシ
得意スポーツ	：水泳、水球
大切なもの	：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳、草薙京からもらったグローブ
嫌いなもの	：牛乳、怖そうな人（山崎さん、八神さん、七枷さん）
声優	：子安武人

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

システム & 技解説

SYSTEM&TECHNIQUE

新しくなったシステムの解説と全51キャラの必殺技を紹介する。必殺技のコマンドはキャラが右を向いている場合のものだ。

共通操作

通常攻撃

弱パンチ ⊗

主に接近戦で連打して相手の動きを止めるのに使う。弱パンチの多くはキャンセル可能だ。ここから必殺技につなげるときに役立つ。

弱キック ◎

遠距離立ち弱キックは主に牽制に使う。近距離弱キックはキャンセルして必殺技へ。しゃがみ弱キックは連打して相手を止めるのに使える。

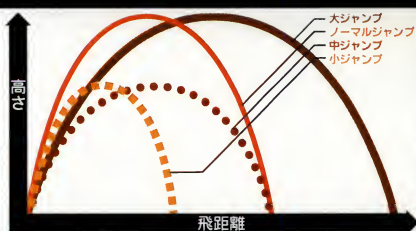
強パンチ

スキがあるがその分ダメージが高い。ジャンプ攻撃→近距離強パンチ→必殺技という連続技を決めていこう。遠距離強パンチは牽制に使う。

強キック △

リーチが長いので中間距離からの牽制に優れている。また、しゃがみ強キックならば相手を転ばせられる。ただし、空振りのスキは大きい。

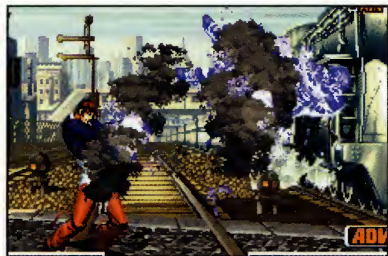
ジャンプ

K.O.F.' 98からADV(アドヴァンストモード)とEX(エキストラモード)でのジャンプ操作は共通になった。ジャンプの種類は4つ。キーを上斜め方向に長く入れると通常ジャンプ。キーを一瞬だけ上斜め方向に入れると小ジャンプ。キーを下方向に入れたあと、上斜め方向に入れると中ジャンプ。キーを下方向に入れたあと、上斜め方向に長く入れると大ジャンプになる。連続技を決めるなら通常ジャンプから、奇襲狙いなら小ジャンプを使おう。

超必殺技

超必殺技とは、パワーゲージが溜まったときか、体力ゲージが赤色のとき（EXのみ）に出すことができる強力な必殺技のことだ。ゲージの段階によって、超必殺技の性質が変わってくる。主にノーマルは威力は低いが、連続技に組み込みやすい。逆にパワーMAXは威力は高いが、通常技を当てた瞬間に間合いが開きやすいため、連続技には組み込みにくいのだ。

超必殺技は大逆転の可能性を秘めている！

ノーマル

ADVならゲージストックがひとつ以上の状態で出せる。EXの場合は体力ゲージが赤色のときか、パワーゲージが溜まったときに出すことが可能。威力は必殺技以上だ。

庵のノーマル超必殺技の八稚女は突進から連打を浴びせるもの

パワーMAX

ADVならゲージのストックがふたつ以上の状態で、パワーMAX発動後に出せる。EXなら体力ゲージが赤色で、なおかつパワーゲージが溜まっているときに出せる。

庵のパワーMAX八稚女のようにグラフィックが変わるものもある

POINT 1

キャンセルテクニックを身につけろ!!

弱パンチや近距離強パンチなどキャンセルが可能な通常技が当たったら、すぐに必殺技のコマンドを入力してみよう。すると通常技のグラフィックが中断され、必殺技が連続でヒットする。これが『キャンセル』と呼ばれるテクニックだ。ただし、キャラによってはキャンセルできる通常技とできない通常技がある。基本的に近距離攻撃はキャンセル可能なものが多い。

ヒットマークが出たときに入力を完成させる

すぐに必殺技が出て連続技になるのだ！

空中ガード

垂直、バックジャンプ中に限って相手のジャンプ攻撃や飛び道具をガードできる。ただし、地上の技は基本的にガード不可。

バックステップ

キーをガード方向に2回入れるとバックステップ。バックステップ中に空中必殺技を使うことができるので、試してみよう。

ダウン回避

ダウンする直前に×と○を押すと回転して体勢を立て直す。ふっとばし攻撃や投げ技、必殺技などを受けたらすぐに使おう。

挑発

セレクトボタンで挑発をする。何かボタンを押すと動作を中断する。挑発で相手をおび き寄せて、必殺技を当てるのが良い。

ガード弾き

通常技や必殺技をある程度ガードしていると、突然よろめいて一瞬だけ無防備な状態になる。これがガード弾きという現象だ。相手がガードばかりしているようなら、反撃の受けにくいしゃがみ弱攻撃を連発したり、多段ヒットする技を当ててガード弾きを狙おう。

援護攻撃

チームの仲間が相手につかまれているか、気絶状態になっているときに、×○□を同時押しすると控え選手が助けにくる。ただし、キャラの相性が悪い場合は助けにこない。また、助けにくるキャラが画面内にいないとダメ。キャラの相性については次ページ参照。

ふっとばし攻撃

□△同時押しで相手をふっとばす強力な攻撃が出せる。地上でも空中でも出すことが可能で、ヒットすればダウンを奪える。また、地上ふっとばし攻撃を当てると『COUNTER!!』の表示が出るときがある。この場合、宙に浮いている相手に通常技などで追撃可能。

地上

空中

ガードキャンセルふっとばし攻撃

ADVならゲージストックのある状態で、EXならゲージが溜まった状態に限り出すことができる。相手の攻撃をガードした瞬間に□△を押せば、ふっとばし攻撃で反撃をする。ただし、使用したあとはADVならゲージストックをひとつ失い、EXならゲージが0に戻る。

POINT2
キャラクターの相性と機嫌

キャラクターを選択するとき、セレクトボタンで援護攻撃の相性がわかる。また、闘うキャラの順番を決めるとき、スタートボタンで次のキャラへのパワーストック引き継ぎが確認できる。

機嫌が良ければ、次のキャラのパワーストックがひとつ増える

POINT3
ルーレットチームエディット

キャラクター選択時に「？」マークを選ぶとランダムでキャラクターが選択される。これは１チーム勝ち抜くごとにルーレットが作動するので、１度のプレイで様々なキャラで遊べる。なお、裏キャラはルーレットで選出されない。

固定メンバーを決め、残り枠をルーレットで選出することも可

ADVANCED

アドヴァンストモード

前方緊急回避からの攻めが重要。超必殺技を主力に使うならこのモードだ

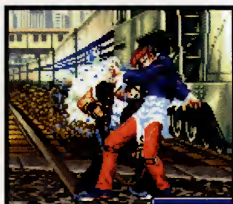
緊急回避

進行方向＋×○で前方緊急回避。ガード方向＋×○で後方緊急回避をする。前転、後転中は投げ技以外は当たらないが、回避後にスキができる。

また、ガードキャンセルから出すこともできるが、ADVはゲージストック、EXはゲージMAXを消費する。

相手の懐に潜り込むならこれしかない。前転を読まれないように使おう

投げはずし

投げられる瞬間に方向キー＋ボタンで投げをはずすことができる。前転から投げを狙う相手にはこれで対処。

ダッシュ

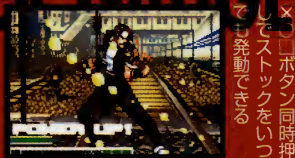
キーを進行方向に２回入れるとダッシュをする。姿勢の低いダッシュをするキャラは、一部の飛び道具を抜けられる。

ADVANCED POWER GAUGE

パワーゲージの使い方

ADVは必殺技を出したり、攻撃をヒットすれば自然にゲージが溜まっていく。緑のパワーゲージが満タンになると緑の玉が現れる。緑の玉は１本分のゲージストックを表している。ストックされたパワーゲージはいつでも×○□ボタンで発動可能。発動するとパワーMAX状態になり攻撃力が1.25倍になる。

また、チーム対戦に限って負けた場合に、２人目、３人目になるにつれゲージのストックが増加する。ストックは最大５つまで持つことができる。

×○□ボタン同時押しでストックをいつでも発動できる

キャラの相性に限らず、負けた場合は必ずストックが増える

EXTRA エキストラモード

避けからのカウンター攻撃が強力。投げを主体とするキャラに有利だ

攻撃避け

×○ボタン同時押しで避けの動作をする。避けのときは打撃技に対して完全に無敵となり、投げ技以外を食らうことはない。さらにここからカウンター攻撃も出せる。コマンド投げを持っているキャラなら、接近した直後に相手の攻撃を避けて投げる戦法が強力だ。

避け中は無敵状態だ。避けを空振りしたらカウンター攻撃でフォローする

カウンター攻撃

攻撃避け中にいずれかのボタンを押せば、避け攻撃が出る。この技にキャンセルをかけて必殺技につなぐことも可能。

ダッシュ(一足飛び)

進行方向にキーを２回入れると、ショートステップで間合いを詰める。このときキャラによっては空中必殺技を出せる。

EXTRA POWER GAUGE

パワーゲージの使い方

EXは攻撃を当ててもゲージは増えない。×○□ボタン同時押しで自力で増やすのが特徴だ。×○□ボタンを押している間にゲージが増える。ゲージが溜まった時点でパワーMAX状態となり、攻撃力が1.25倍に増える。パワーMAX状態のときは、ADVと同じくガードキャンセルや超必殺技の使用が可能になる。

また、チーム対戦に限って負けた場合に、２人目、３人目になるにつれパワーゲージが次第に短くなる。このため後に登場するキャラが非常に有利だ。

×○□ボタンを押しっぱなしにしてゲージを溜める

３人目のゲージの短さはこれくらい。すぐに満タンになる

投げ技＆特殊技一覧

各キャラクターの特殊技と投げ技のコマンド。ここに掲載されてない裏キャラのコマンドは表キャラと同じだ。

草薙 京		
特	外式・轟斧 陽	→+◎
特	外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+□
特	八拾八式	↘+△
投	釟鉄（はつがね）	投げ間合いで←or→+□
投	一刹背負い投	投げ間合いで←or→+△
二階堂紅丸		
特	ジャックナイフキック	→+◎
特	フライングドリル	ジャンプ中↓+△
投	キャッチアンドシュート	投げ間合いで←or→+□
投	フロントスープレックス	投げ間合いで←or→+△
投	スピニングニードロップ	お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外□or△
大門五郎		
特	玉潰し	→+⊗
特	頭上払い	↘+□
投	十字締め	投げ間合いで←or→+□ 近距離
投	つかみ叩きつけ	投げ間合いで←or→+□ 遠距離
投	送り足払い	投げ間合いで←or→+△
テリー・ボガード		
特	バックナックル	→+⊗
特	ライジングアッパー	↘+□
投	グラスピングアッパー	投げ間合いで←or→+□
投	バスタースルー	投げ間合いで←or→+△
アンディ・ボガード		
特	上顎	→+◎
特	上げ面	↘+⊗
投	剛臨・改	投げ間合いで←or→+□
投	抱え込み投げ	投げ間合いで←or→+△
ジョー・ヒガシ		
特	ローキック	→+◎
特	スライディング	↘+◎
投	ひざ地獄	投げ間合いで←or→+□
投	レッグスルー	投げ間合いで←or→+△
リョウ・サカザキ		
特	氷柱割り	→+⊗
投	谷落とし	投げ間合いで←or→+□
投	巴投げ	投げ間合いで←or→+△
ロバート・ガルシア		
特	龍翻蹴	→+◎
特	旬龍降脚蹴り	→+⊗
投	龍跳脚	投げ間合いで←or→+□
投	首切り投げ	投げ間合いで←or→+△
ユリ・サカザキ		
特	燕翼	→+◎
投	鬼はりて	投げ間合いで←or→+□
投	さいれんと投げ	投げ間合いで←or→+△
投	燕落とし	お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外□or△
レオナ		
特	ストライクアーチ	→+◎
投	レオナクラッシュ	投げ間合いで←or→+□
投	オーデルバックラー	投げ間合いで←or→+△
投	ハイデルンインフェルノ	お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外□or△
ラルフ		
投	ダイナマイトヘッドバット	投げ間合いで←or→+□
投	ノーザンライトボム	投げ間合いで←or→+△
クラーク		
特	ストンピング	→+◎
投	投げっぱなしジャーマン	投げ間合いで←or→+□
投	フィッシャーマンバスター	投げ間合いで←or→+△
投	デスレイクドライブ	お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外□or△
麻宮アテナ		
特	連還腿	→+◎
特	フェニックスボム	ジャンプ中↓+◎
投	ビットスルー	投げ間合いで←or→+□
投	サイキックスルー	投げ間合いで←or→+△
投	サイキックシュート	お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外□or△
椎 拳崇		
特	虎撲手	→+⊗
特	後旋腿	→+◎
投	発勁	投げ間合いで←or→+□
投	巴投げ	投げ間合いで←or→+△
鎮 元斎		
特	酔歩瓢箪襲	→+⊗
投	強飲酒	投げ間合いで←or→+□
投	逆脚投げ	投げ間合いで←or→+△
神楽ちづる		
特	除活・錚錚（そうそう）	→+⊗
特	除活・瑲瑲（そうそう）	→+◎
特	除活・淙淙（そうそう）	↘+◎
投	令月・回天	投げ間合いで←or→+□or△
不知火 舞		
特	紅鶴の舞	↘+◎
特	黒燕の舞	→+◎
特	大輪風車落とし	ジャンプ中↓+⊗
投	不知火剛臨	投げ間合いで←or→+□
投	風車崩し	投げ間合いで←or→+△
投	夢桜	お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外□or△
キング		
特	スライディングキック	↘+△
投	ホールドラッシュ	投げ間合いで←or→+□
投	フックバスター	投げ間合いで←or→+△
キム・カッファン		

	技名	コマンド
特	トラ・ヨプチャギ	➡+⊗
特	ねりチャギ	➡+◎
投	首極め落とし	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	殺脚投げ	投げ間合いで⬅or➡+△
チャン・コーハン		
特	ひき逃げ	⬊+⊗
投	破顔撃	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	鎖締め	投げ間合いで⬅or➡+△
チョイ・ボンゲ		
特	二段斬	➡+⊗
特	通り魔蹴り	➡+◎
投	頭乗刺し	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	下血突き	投げ間合いで⬅or➡+△
山崎 竜二		
特	ブッ刺し	➡+⊗
投	シメアゲ	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ブン投げ	投げ間合いで⬅or➡+△
ブルー・マリー		
特	ハンマーアーチ	➡+⊗
特	クライミングアロー	⬊+◎
特	ダブルローリング	➡+◎
投	ビクトル投げ	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ヘッドスロー	投げ間合いで⬅or➡+△
ビリー・カーン		
特	大回転蹴り	➡+⊗
特	棒高跳び蹴り	➡+◎
投	地獄落とし	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	一本釣り投げ	投げ間合いで⬅or➡+△
七枷 社		
特	リグレットバッシュ	➡+⊗
特	ステップサイドキック	➡+◎
投	レバーブロー	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ハチェットスルー	投げ間合いで⬅or➡+△
シェルミー		
特	シェルミースタンド	➡+◎
投	シェルミーフラッシュ・オリジナル	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	フロントフラッシュ	投げ間合いで⬅or➡+△
クリス		
特	スピニングアレイ	➡+⊗
特	リバースアンカーキック	➡+◎
特	キャリーオフキック	⬊+◎
投	ステップターン	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	エリアルドロップ	投げ間合いで⬅or➡+△
八神 庵		
特	外式・夢弾	➡+⊗・⊗
特	外式・轟斧 陰 "死神"	➡+◎
特	外式・百合折り	ジャンプ中⬅+◎
投	逆剥ぎ	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	逆逆剥ぎ	投げ間合いで⬅or➡+△
マチュア		
特	クリマトリー	➡+◎
投	デスブロウ	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	バックラッシュ	投げ間合いで⬅or➡+△
バイス		
特	モンストロシティー	➡+⊗
投	デスブロウ	投げ間合いで⬅or➡+▢

	技名	コマンド
投	バックラッシュ	投げ間合いで⬅or➡+△
ハイデルン		
特	シュターナルナゲール	➡+◎
投	リードベルチャー	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	バックスタンビング	投げ間合いで⬅or➡+△
投	クリティカルドライブ	お互いジャンプ中 投げ間合いで⬆以外▢or△
タクマ・サカザキ		
特	鬼車	➡+⊗
特	瓦割り	➡+◎
投	大外刈り	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	一本背負い	投げ間合いで⬅or➡+△
草薙柴舟		
特	外式・轟鎚	➡+⊗
特	外式・頭椎(くぶつち)	➡+◎
投	燧鎚(ひきりつち)	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	一刹背負い投げ	投げ間合いで⬅or➡+△
ヘビィ・D!		
特	ロッククラッシュ	➡+⊗
投	ストマックバスター	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	リバースストマックバスター	投げ間合いで⬅or➡+△
ラッキー・グローバー		
特	ダンク落とし	ジャンプ中⬇+⊗
特	ラッキーキック	➡+◎
投	ダンクバスター	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ラッキークラッシュ	投げ間合いで⬅or➡+△
ブライアン・バトラー		
特	バスタートマホーク	ジャンプ中⬇+▢
投	アトミックドロップ	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ロックバスター	投げ間合いで⬅or➡+△
ルガール・バーンシュタイン		
特	ダブルトマホーク	➡+◎
投	スコーピオンデスロック	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	スコーピオンブロウ	投げ間合いで⬅or➡+△
矢吹真吾		
特	外式・轟斧 カッコだけ	➡+◎
投	釟鉄(はつがね)	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	一刹背負い投げ・不完全	投げ間合いで⬅or➡+△
乾いた大地の社		
特	САКУ(さく)	➡+⊗
特	БУ(ぶ)	➡+◎
投	БАКУ(ばく)	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	БЭКИ(べき)	投げ間合いで⬅or➡+△
荒れ狂う稲光のシェルミー		
特	КОУРАИ(こうらい)	➡+◎
投	БАКУРАИ(ばくらい)	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ЭНРАИ(えんらい)	投げ間合いで⬅or➡+△
炎のさだめのクリス		
特	МУЁ НО ОНО(むようのおの)	➡+⊗
特	ЖУКЭЙ НО ОНИ(じゅけいのおに)	➡+◎
特	СЭЦУДАН НО КОТО(せつだんのこと)	⬊+◎
投	ЧИ НО БАЦУ(ちのばつ)	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ)	投げ間合いで⬅or➡+△
オメガ・ルガール		
特	ダブル・トマホーク	➡+◎
投	スコーピオンデスロック	投げ間合いで⬅or➡+▢
投	スコーピオンブロウ	投げ間合いで⬅or➡+△

L&Rボタン対応必殺技表

コントローラの設定で必殺技をワンボタンで出せるようになる。以下にその配置を示した。★は超必殺技だ

草薙 京			
L1	R.E.D.Kick	R1	鬼焼き
L2	毒咬み	R2	荒咬み
L1L2	★無式	R1R2	★大蛇薙

二階堂紅丸			
L1	紅丸コレダー	R1	雷靭拳
L2	反動三段蹴り	R2	真空片手駒
L1L2	★エレクトリッガー	R1R2	★雷光拳

大門五郎			
L1	裏投げ	R1	地雷震
L2	超大外刈り	R2	天地返し
L1L2	★嵐の山	R1R2	★地獄極楽落とし

テリー・ボガード			
L1	ライジング・タックル	R1	バーンナックル
L2	パワーダンク	R2	パワーウェイブ
L1L2	★ハイアングルゲイザー	R1R2	★パワーゲイザー

アンディ・ボガード			
L1	撃壁背水掌	R1	斬影拳
L2	昇龍弾	R2	飛翔拳
L1L2	★飛翔流星拳	R1R2	★超裂破弾

ジョー・ヒガシ			
L1	黄金のカカト	R1	ハリケーンアッパー
L2	爆裂拳	R2	タイガーキック
L1L2	★爆裂ハリケーンタイガーカカト	R1R2	★スクリューアッパー

リョウ・サカザキ					
L1	飛燕疾風脚	R1	虎煌拳		
L2	極限流連舞拳	R2	虎咆		
L1L2	★覇王翔吼拳	L1R1	★天地覇煌拳	R1R2	★龍虎乱舞

ロバート・ガルシア					
L1	龍斬翔	R1	龍撃拳		
L2	極限流連舞脚	R2	飛燕旋風脚		
L1L2	★覇王翔吼拳	L1R1	★無影疾風重段脚	R1R2	★龍虎乱舞

ユリ・サカザキ					
L1	飛燕疾風拳	R1	虎煌拳		
L2	飛燕旋風脚	R2	雷煌拳		
L1L2	★覇王翔吼拳	L1R1	★飛燕烈孔	R1R2	★飛燕鳳凰脚

レオナ					
L1	Xキャリバー	R1	ムーンスラッシャー		
L2	ボルテックランチャー	R2	グランドセイバー		
R1R2	★リボルスパーク	L1L2	★グラビティストーム	L1R1	★Vスラッシャー

ラルフ					
L1	S・A・B	R1	ガトリングアタック		
L2	ラルフキック	R2	急降下爆弾パンチ		
L1L2	★バリバリ～パンチ	L1R1	★馬乗り～パンチ	R1R2	★G・ファントム

クラーク			
L1	フランケンシュタイナー	R1	ナパームストレッチ
L2	S・A・B	R2	ローリングクレイドル
L1L2	★ランニングスリー	R1R2	★U・A・B

麻宮アテナ			
L1	サイコソード	R1	サイコボールアタック
L2	スーパーサイキックスルー	R2	フェニックスアロー
L1L2	★フェニックスファングアロー	R1R2	★シャイニングクリスタルビット

椎 拳崇					
L1	龍爪撃	R1	超球弾		
L2	龍連打	R2	龍顎砕		
L1L2	★神龍天舞脚	L1R1	★仙氣発勁	R1R2	★神龍凄煌裂脚

鎮 元斎			
L1	回転的空突拳	R1	瓢箪撃
L2	望月酔	R2	柳燐蓬莱
L1L2	★轟炎招来	R1R2	★轟欄炎炮

神楽ちづる			
L1	玉響の瑟音	R1	天神の理
L2	頂門の一針	R2	神速の祝詞
L1L2	★三籟の布陣	R1R2	★零技の礎

不知火 舞					
L1	ムササビの舞	R1	花蝶扇		
L2	飛翔龍炎陣	R2	龍炎舞		
L1L2	★鳳凰の舞	L1R1	★水鳥の舞	R1R2	★超必殺忍蜂

キング			
L1	ミラージュキック	R1	ベノムストライク
L2	サプライズローズ	R2	トルネードキック
L1L2	★サイレントフラッシュ	R1R2	★イリュージョンダンス

キム・カッファン			
L1	空砂塵	R1	飛燕斬
L2	三連撃	R2	半月斬
L1L2	★鳳凰天舞脚	R1R2	★鳳凰脚

チャン・コーハン			
L1	大破壊投げ	R1	鉄球粉砕撃
L2	鉄球大回転	R2	鉄球飛燕斬
L1L2	★鉄球大圧殺	R1R2	★鉄球大暴走

チョイ・ボンゲ			
L1	疾走飛翔斬	R1	竜巻疾風斬
L2	回転飛猿斬	R2	飛翔空裂斬
L1L2	★鳳凰脚	R1R2	★真！超絶竜巻真空斬

山崎 竜二			
L1	裁きの匕首	R1	蛇使い　上段
L2	爆弾パチキ	R2	サドマゾ
L1L2	★ドリル	R1R2	★ギロチン

ブルー・マリー					
L1	バーチカル・アロー	R1	M.スパイダー		
L2	バックドロップ・リアル	R2	ストレート・スライサー		
L1L2	★M.S・R	L1R1	★M.D・S	R1R2	★M.タイフーン

※椎 拳崇はR2 L2で「肉まん」が出せます。

ビリー・カーン

L1	旋円殺棍	R1	三節棍中段打ち
L2	火龍追撃棍	R2	強襲飛翔棍
L1L2	★大旋風	R1R2	★超火炎旋風棍

七枷 社

L1	ジェットカウンター	R1	ミサイルマイトバッシュ
L2	アッパーデュエル	R2	スレッジハンマー
L1L2	★ファイナルインパクト	R1R2	★ミリオンバッシュストリーム

シェルミー

L1	シェルミースパイラル	R1	シェルミーホイップ
L2	シェルミーシュート	R2	アクセルスピンキック
L1L2	★シェルミーカーニバル	R1R2	★シェルミーフラッシュ

クリス

L1	S・D・スラスト	R1	スライドタッチ
L2	S・D・ステップ	R2	ハンティングエア
L1L2	★チェーンスライドタッチ	R1R2	★ツイスタードライブ

八神 庵

L1	琴月　陰	R1	鬼焼き
L2	爪櫛	R2	闇払い
L1L2	★八酒杯	R1R2	★八稚女

マチュア

L1	ディーサイド	R1	メタルマサカー
L2	エボニーティアーズ	R2	デスペアー
L1L2	★ノクターナルライツ	R1R2	★ヘブンズゲイト

バイス

L1	ブラックンド	R1	アウトレイジ
L2	メイヘム	R2	ゴアフェスト
L1L2	★ウイザリング サーフェス	R1R2	★ネガティブゲイン

ハイデルン

L1	ネックローリング	R1	クロスカッター
L2	ストームブリンガー	R2	ムーンスラッシャー
L1L2	★ハイデルンエンド	R1R2	★ファイナルブリンガー

タクマ・サカザキ

L1	覇王至高拳	R1	虎煌拳
L2	猛虎　無頼岩	R2	暫烈拳
L1L2	★真・鬼神撃	R1R2	★龍虎乱舞

草薙 柴舟

L1	神懸	R1	闇払い
L2	炎重	R2	鬼焼き
L1L2	★都牟刈	R1R2	★大蛇薙

ヘビィ・D!

L1	ソウルフラワー	R1	R・S・D
L2	ダッキングコンビネーション	R2	ブラストアッパー
L1L2	★D・マグナム	R1R2	★D・クレイジー

ラッキー・グローバー

L1	サイクロンブレイク	R1	デスバウンド
L2	デスヒール	R2	ラッキービジョン
L1L2	★ラッキードライバー	R1R2	★ヘルバウンド

ブライアン・バトラー

L1	ブライアンハンマー	R1	ブライアントルネード
L2	ロケットタックル	R2	ハイパータックル
L1L2	★アメリカンスーパーノヴァ	R1R2	★ビックバンタックル

ルガール・バーンシュタイン

L1	ダークバリヤー	R1	カイザーウェイブ
L2	ゴッドプレス	R2	ジェノサイドカッター
L1L2	★デッドエンドスクリーマー	R1R2	★ギガンテックプレッシャー

矢吹 真吾

L1	オレ式・月肘	R1	鬼焼き　未完成
L2	オレ式・銃研ぎ	R2	荒咬み　未完成
L1L2	★バーニングSHINGO	R1R2	★駆け鳳燐

'95草薙 京

L1	七拾五式　改	R1	闇払い（'95年版）
L2	琴月　陽	R2	鬼焼き（'95年版）
L1L2	—	R1R2	★大蛇薙

裏テリー・ボガード

L1	クラックシュート	R1	パワーウェイブ（'95年版）
L2	ライジングタックル（'95年版）	R2	バーンナックル
L1L2	—	R1R2	★パワーゲイザー

裏アンディ・ボガード

L1	空破弾	R1	飛翔拳（'95年版）
L2	斬影拳	R2	昇龍弾（'95年版）
L1L2	★男打弾	R1R2	★超裂破弾

裏ジョー・ヒガシ

L1	タイガーキック	R1	ハリケーンアッパー（'95年版）
L2	スラッシュキック	R2	爆裂拳（'95年版）
L1L2	—	R1R2	★スクリューアッパー

裏リョウ・サカザキ

L1	暫烈拳（'95年版）	R1	虎煌拳（'95年版）
L2	飛燕疾風脚	R2	虎咆
L1L2	★覇王翔吼拳	R1R2	★龍虎乱舞

裏ロバート・ガルシア

L1	幻影脚（'95年版）	R1	龍撃拳（'95年版）
L2	飛燕疾風脚（'95年版）	R2	龍牙
L1L2	★覇王翔吼拳	R1R2	★龍虎乱舞

裏ユリ・サカザキ

L1	砕破			R1	虎煌拳（'95年版）
L2	百烈びんた			R2	雷煌拳（'95年版）
L1L2	★覇王翔吼拳	L1R1	★芯！ちょうアッパー	R1R2	★飛燕鳳凰脚

裏不知火 舞

L1	必殺忍蜂	R1	花蝶扇
L2	小夜千鳥	R2	龍炎舞
L1L2	★花嵐	R1R2	★超必殺忍蜂

裏ビリー・カーン

L1	強襲飛翔棍	R1	三節棍中段打ち
L2	雀落とし	R2	旋風棍
L1L2	★サラマンダーストリーム	R1R2	★超火炎旋風棍

乾いた大地の社

L1	おどる　だいち			R1	むせぶ　だいち
L2	くじく　だいち			R2	にらぐ　だいち
L1L2	★ほえる　だいち	L1R1	★暗黒地獄極楽落とし	R1R2	★あらぶるだいち

荒れ狂う稲光のシェルミー

L1	むげつのらいうん	R1	やたなぎのむち
L2	らいじんのつえ	R2	しゃじつのおどり
L1L2	★暗黒雷光拳	R1R2	★しゅくめい・げんえい・しんし

炎のさだめのクリス

L1	ししをかむほのお	R1	かがみをほふるほのお
L2	たいようをいるほのお	R2	つきをつむほのお
L1L2	★暗黒大蛇薙	R1R2	★だいちをはらうごうか

オメガ・ルガール

L1	ダークジェノサイド			R1	グラビティスマッシュ
L2	ダークバリヤー			R2	バニシングラッシュ
L1L2	★R・エクス～	L1R1	★D・オメガ	R1R2	★G・プレッシャー

主人公チーム

HEROES TEAM

草薙 京

KYO KUSANAGI

ひゃくじゅうよんしき・あらがみ

百拾四式・荒咬み

↓↘→+⊗

炎をまとった拳を打つ。ガードされてもスキが少ないので、連発して牽制していこう。

ひゃくにじゅうはちしき・このきず

百弐拾八式・九傷

《荒咬み》動作中↓↘→+⊗or▢

アッパーで攻撃。荒咬みから連続でつながる。宙に浮いた相手には八錆と七瀬で追撃。

ひゃくにじゅうななしき・やのさび

百弐拾七式・八錆

《荒咬み》動作中→↘↓↙←+⊗or▢

拳を頭上に叩きつける。相手はしゃがみガード不可。九傷からは×or□でつながる。

ひゃくにじゅうごしき・ななせ

百弐拾五式・七瀬

《荒咬み→九傷》動作中◎or△

横蹴りで相手を吹き飛ばす。荒咬み→九傷から連続技に。ガードされてもスキは少ない。

げしき・みぎりうがち

外式・砌穿ち

《荒咬み→八錆》動作中⊗or▢

ダウンした相手に拳を叩きつける。八錆からの追い打ち技。ガードされてしまうと危険。

ひゃくじゅうごしき・どくがみ

百拾五式・毒咬み

↓↘→+▢

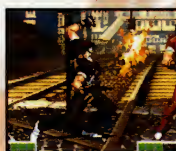
大きく踏み込んでからパンチを放つ。荒咬みの射程距離が長くなったような技だ。

よんひゃくいちしき・つみよみ

四百壱式・罪詠み

《毒咬み》動作中→↘↓↙← ⊗or▢

アッパーで相手を吹き飛ばす。毒咬みから連続技になる。ここで止めると反撃を受ける。

よんひゃくにしき・ばつよみ

四百弐式・罰詠み

《罪詠み》動作中→ ⊗or▢

回転上昇しながら攻撃。毒咬み→罪詠みから連続でつながる。ガードされると危ない。

KYO KUSANAGI

荒咬みからの連係図

荒咬みがヒットした場合は九傷→七瀬・八錆が連続技になる。相手がしゃがみガードで荒咬みを防いだなら八錆→砌穿ちを出す。八錆を警戒して立ちガードしてくる相手には、しゃがみ強キックなどを当てよう。

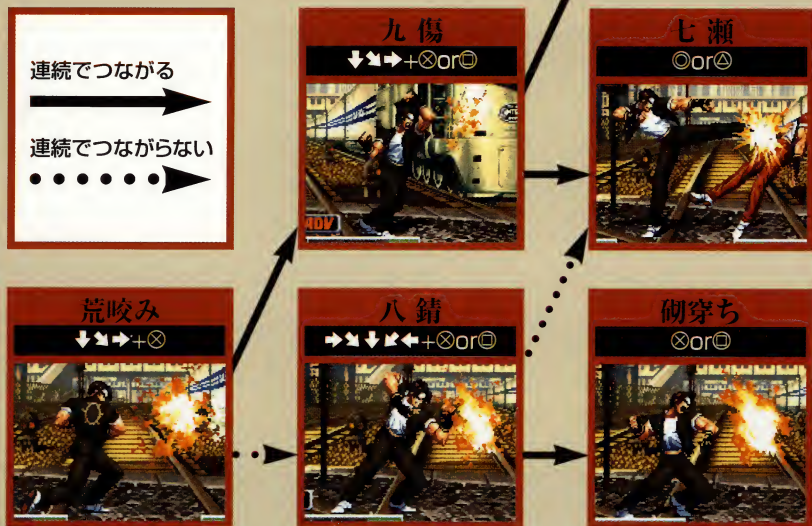
八錆
⊗or▢

九傷
↓↘→+⊗or▢

七瀬
◎or△

荒咬み
↓↘→+⊗

八錆
→↘↓↙←+⊗or▢

砌穿ち
⊗or▢

毒咬みからの連係図

毒咬み→罪詠み→罰詠みは３つでひとつの技と考えよう。ただし毒咬みヒット時に相手と間合いが開いていると、罪詠みと罰詠みが当たらないこともある。なるべく密着状態から毒咬みを決めたい。

毒咬み
↓↘→+▢

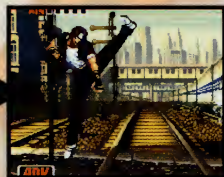
罪詠み
→↘↓↙←+⊗or▢

罰詠み
→+⊗or▢

ななじゅうごしき・かい

七拾五式・改

↓↘→+◎・◎or△・△

２段飛び蹴りを放つ。ヒットさせたあとに様々な技で追い打ちが可能。強ヒット後なら、鬼焼き、琴月陽、荒咬み、毒咬み、R.E.D.KicK、大蛇薙、無式やジャンプ攻撃などで追い打ち可能。

にひゃくじゅうにしき・ことつき よう

弐百拾弐式・琴月　陽

→↘↓↙←+◎or△

突進から肘打ちを出し、相手をつかみ上げる。技の出が早いので反撃や連続技専用に使おう。特に近距離強キックから決めるのが簡単。相手はダウン回避できないので、技後も有利だ。

きゅうひゃくじゅうしき・ぬえつみ

九百拾式・鵺摘み

↓↙←+⊗or▣

腕を下から上に振り上げ、相手の通常技を返す一種の当て身投げ。取れる技は通常技のみなので、狙って出すのは難しくリスクが高い。なお、振り上げる腕自体にも打撃判定がある。

げしき・とらふせ

外式・虎伏せ

↓↙←+⊗or▣

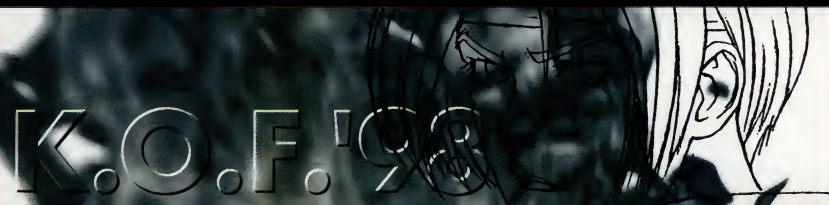
鵺摘みで通常攻撃の下段技を取ったときに出る技。相手を地面に叩きつけて反撃をする。

げしき・りゅういり

外式・龍射り

↓↙←+⊗or▣

鵺摘みで通常攻撃の上段技を取ったときに出る技。取ったあとは肘打ちで反撃をする。

KYO
KUSANAGI

ひゃくしき・おにやき
百式・鬼焼き
→↓↘+⊗or▢

上昇回転しながら攻撃。出始めに打撃防御があるので、カウンターや反撃に重宝する。

アール・イー・ディー・キック（ななひゃくななしき・こまほふり）
R.E.D.KicK（七百七式・独楽屠）
←↓↙+◎or△

小ジャンプの軌道で回転蹴りを出す。ガード後もスキが少ない。弱で放つ方が無難だ。

ひおうぎ うらひゃくはちしき・おろちなぎ
秘奥義 裏百八式・大蛇薙
↓↙←↙↓↘→+⊗or▢

業火を発生させて相手を焼き払う。ボタン押しっぱなしで待機状態にできる。このとき弱ボタンなら下段が無敵になり、強ボタンなら上段が無敵になる。割り込むよりも遠距離から対空や前転してきた相手に合わせるように使おう。連続技にも組み込める。

パワーマックス
POWER MAX

待機状態のときに炎につつまれるようになり、この炎にも攻撃判定が発生。炎が多段ヒットする

さいしゅうけっせんおうぎ むしき
最終決戦奥義“無式”
↓↘→↓↘→+⊗or▢

爆炎をまといながらパンチを連発する。最初に発生する火柱は上空に攻撃判定があるため、対空にもできる。技の発生が早く、威力も高いので連続技に組み込むのが良い。ちなみにノーマル版に限り、ボタンを連打することによって最後に挑発をする。

パワーマックス
POWER MAX

最後に鬼焼きを加えて14ヒット。「歴史が違うんだよっ！」という挑発ができないのが、悲しい

HEROES TEAM

主人公チーム

HEROES TEAM

二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIDO

しんくうかたてごま

真空片手駒

↓↙←+⊗or◎

片手を軸に、素早く回転しながら相手を蹴りつける技。弱が3回、強が6回連続ヒットする。ガードされると必ず反撃にあう。注意しよう。前作に比べ、かなり弱体化した技のひとつだ。

はんどうさんだんげり

反動三段蹴り

→↘↓↙←+◎or△

前進しながらキック×2回、最後にスーパー稲妻キックを決める突進系の技だ。出始めに短い無敵時間がある。相手の攻撃を無敵時間ですかしながら、単発で活用してもいい。

べにまるコレダー

紅丸コレダー

投げ間合いで →↘↓↙←→+⊗or◎

強弱共に攻撃力はほぼ同じで、すかした時のスキは小さいコマンド投げ。間合いが狭いので、連続技に組み込んで使おう。通常技や【→+○】(画面端限定)にキャンセルするのがおすすめ。

らいじんけん

雷靭拳

↓↘→+⊗or◎

雷をまとった拳を繰り出す。弱は横に、強は上に判定が強い。メインに使うのは弱。

くうちゅうらいじんけん

空中雷靭拳

ジャンプ中 ↓↘→+⊗or◎

ジャンプ中に、空中で雷靭拳を放つ技。高性能の対空技としても使える。たまに使おう。

主人公チーム

BENIMARU NIKAIDO

いあいげり
居合い蹴り
↓↘→+◎or△

高速の膝蹴り。決まると相手との間合いが開いてしまうで注意。連続技の締めに使う。

スーパーいなずまキック
スーパー稲妻キック
→↓↘+◎or△

電撃を帯びた空中ソバット。発生が早く、相手を引きつけてから出せば空技技になる。

らいこうけん
雷光拳
↓↘→↓↘→+⊗or▢

雷靭拳の強化版。強は上に、弱は横に判定が強い。超必殺技にも関わらず、通常版はほとんど相手の体力を削れない。攻撃力が高いＭＡＸ版をメインに使っていくと良い。ただし、技発生が遅く、無敵時間がなくなっているので、使い所にはかなり苦労するだろう。

パワーマックス POWER MAX

ＭＡＸ版は、強弱共に電光を放つ範囲が広がっている。威力もアップしているぞ！

エレクトリッガー
投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or▢

技発生から投げ技が決まる瞬間まで、長い無敵時間があるコマンド投げ。ただし間合いが狭く、相手と密着した状態でないと決まらないので注意。雷光拳よりは威力が高い。ＭＡＸ版なら相手の体力を半分も奪う。避けや前転から積極的に狙おう。

パワーマックス POWER MAX

技を決めた瞬間、上下左右に激しい稲妻が走る。ＭＡＸ版は、ノーマル版より演出もド派手だ

主人公チーム
HEROES TEAM

大門 五郎

GORO DAIMON

てんちがえし
天地返し
投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡+⊗or▢

相手を叩きつけた後、豪快に放り投げる。超受け身や、前転避けのあとに、狙ってみると良い。投げる間合いは超大外刈りより広い。大門を使うならまずこの技から練習をしよう。

ねっこがえし
根っこ返し
⬇↘➡+◎or△

相手の上段の技を受け止めて投げ返す技。必殺技や下段技を取ることはできない。接近戦の乱戦時に出すと効果的。読まれると無防備な状態になるため、多用は禁物。

じらいしん
地雷震
➡⬇↘+⊗or▢

両手を地面に叩きつけて地震を起こし、立っている相手を転ばす。強はフェイント技だ。

ちょううけみ
超受け身
⬇↙⬅+◎or△

前転をしながら相手の攻撃を回避する。技の出始めは無敵。ここからコマンド投げへ。

ちょうおおそとがり
超大外刈り
投げ間合いで➡⬇↘+◎or△

大外刈りで投げる。出始めに無敵時間があるので、相手の起きあがりに重ねておこう。

くもつかみなげ
雲つかみ投げ
⬅↙⬇↘➡+⊗

上空にいる相手をむりやりつかんで投げる。早めに出せば対空技として使える。

GORO DAIMON

きりかぶがえし
切り株返し
←↙↓↘→+□

手を振り下ろし、相手をつかんで投げる。ダウン中の相手をつかむこともできる。

うらなげ
裏投げ
→↘↓↙←→+◎or△

ダッシュから相手の裏に回り、裏投げをする。キャンセルから出して相手を奇襲しよう。

じごくごくらくおとし
地獄極楽落とし
投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or□

相手をつかむと、左右の地面に数回叩きつけ豪快に投げ飛ばす技。主に超受け身や避けから狙っていくと良い。間合いが広いため、コマンドさえ完成すれば投げが決まりやすい。ただ、コマンドが長いため、初心者は小ジャンプで相手の懐に飛び込んで決めよう。

パワーマックス POWER MAX

叩きつけるスピードと回数が増して、最後は地雷震でトドメ。かなり強烈

あらしのやま
嵐の山
投げ間合いで←↙↓↘→←↙↓↘→+◎or△

３つの技を連続でつなげるコマンド投げ。叩きつけたときに次のコマンドを入力する。根っこ抜き【←↙↓↘→←↙↓↘→+○or△】→続・切り株返し【←↙↓↘→+○or△】→ぶっこ抜き裏投げ【→↓↘+○or△】とつなげていこう。パワーMAX時には続・天地返しになる。

パワーマックス POWER MAX

パワーＭＡＸだと最後の技が続・天地返しとなり、地面に何度も叩きつける技になる

FATAL FURY TEAM

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

テリー・ボガード

TERRY BOGARD

バーンナックル

↓↙←+⊗or△

闘気をまとった拳で踏み込む奇襲技。弱と強では、技の発生時間と移動距離が変わる。手の先を当てるように使えば、ガードされても反撃は受けない。間合いに注意しながら使おう。

パワーダンク

→↓↘+◎or△

跳び上がってから拳を下方向に叩きつける。発生が遅く、対空技としては信頼性に欠けるが、下方向への攻撃判定が広いため、足払いなど低い位置の技に対して合わせて出すと良い。

パワーチャージ

←↙↓↘→+◎or△

相手を浮かすショルダータックルで、ヒット後はジャンプ攻撃などで追い打ちが可能。通常技にキャンセルをかけて連続技に組み込もう。ガードされた場合は反撃されやすいので注意！

ライジングタックル

→↓↘+⊗or□

出が早く、打撃防御効果があるので、対空、連係などの割り込みに使える。強は、弱よりも多少横方向に伸び、高く飛び上がる。ヒット数が多いので連続技に使ってもいいだろう。

餓狼伝説チーム

TERRY BOGARD

パワーウェイブ
↓↘→+⊗or▢

地面に叩きつけた拳から発する衝撃波。判定が大きく、相手の足止めなどに重宝する。

クラックシュート
↓↙←+◎or△

前転して蹴りを繰り出す技。しゃがまれるとほぼ当たらないので使い勝手はイマイチ。

パワーゲイザー
↓↙←↙→+⊗or▢

判定、威力が共に大きくなった、パワーウェイブの強化版。出るまでが早く、連続技に組み込むことも可能だが、密着してガードされた場合は、確実に反撃されてしまうので注意しよう。飛び込み攻撃に対して、先読み対空として使うのも悪くないだろう。

パワーマックス POWER MAX

パワーゲイザーを３発連続で出す。１発目が当たれば３連続でヒットするぞ（画面端は不可）

ハイアングルゲイザー
↓↘→↓↘→+◎or△

ショルダータックルで突っ込み、アッパーカットからパワーゲイザーを高角度で打ち下ろす。発生するまでは早いのだが、意外に潰されやすく、あまり反撃には向いていない。奇襲技として使うよりも、無難に連続技に組み込んで使ったほうがいいだろう。

パワーマックス POWER MAX

最後のパワーゲイザーが連続ヒットするようになる。画面端はゲイザーが連続ヒットしにくいぞ

FATAL FURY TEAM

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

げきへきはいすいしょう

撃壁背水掌

投げ間合いで←↙↓↘→+⊗or▢

打撃系の投げ技で連打を浴びせたあと、相手を宙に浮かせる。宙に浮いた相手には強昇龍弾や強裂破弾で追い打ちができる。近距離強パンチにキャンセルをかけてつないでいくと強力だ。

ざんえいけん

斬影拳

↙→+⊗or▢

突進から肘打ちで攻撃する。奇襲技として威力を発揮。この後は我弾幸につなげよう。

がだんこう

我弾幸

《斬影拳》ヒット中↓↘→+⊗or▢

斬影拳からさらに打撃を加えて相手をダウン。斬影拳がガードされても出しておこう。

ひしょうけん

飛翔拳

↓↙←+⊗or▢

手の先から気合いを放つ。弱より強のほうが飛距離は長いがスキは大きい。牽制技だ。

しょうりゅうだん

昇龍弾

→↓↘+⊗or▢

回転上昇しながら攻撃。対空なら無敵時間の長い強。空振りは致命的なスキを作る。

くうはだん

空破弾

←↙↓↘→+◎or△

山なりの軌道で足から突撃する。対空や奇襲技として使うことができるが、多用は危険。

げんえいしらぬい

幻影不知火

ジャンプ中↓↘→+◎or△

空中から回転しながら体当たりをする。着地後は上顎か下顎につなげることができる。

餓狼伝説チーム

ANDY BOGARD

げんえいしらぬい　うわあぎと
幻影不知火　上顎
《幻影不知火》着地中 ➡+◎or◬

幻影不知火着地後に飛び蹴りを出す。しゃがんでいる相手に当たるが、外れる場合もある。

げんえいしらぬい　しもあぎと
幻影不知火　下顎
《幻影不知火》着地中 ➡+⊗or▢

幻影不知火着地後に下段突きを出す。ガードされても反撃を受けないため、使いやすい。

ちょうれっぱだん
超裂破弾
⬇↙⬅↙⬇↘➡+◎or◬

炎をまとった空破弾を放つ。相手と密着状態から放てば全段ヒットさせられるため、連続技専用として使うのが良い。空振りすると着地後に大きなスキを生む。画面端ならば、撃壁背水掌の後の追い打ちとして使える。奇襲は控え、必ず当たる状況で放とう。

パワーマックス POWER MAX

無敵時間が長くなり、ヒット数も増えた。相手の連係に割り込んで出すのが効果的だ

ひしょうりゅうせいけん
飛翔流星拳
⬇↘➡ ⬇↘➡+⊗or▢

流れるような連打を叩き込んだあとに、気を放って締めくくる技。ノーマルなら強パンチなどを当てた後に出すと連続技になる。相手に避けられると技後のスキだけが目立ち、反撃は必至。やはり、連続技としてか、気絶した相手への追い打ちとして使おう。

パワーマックス POWER MAX

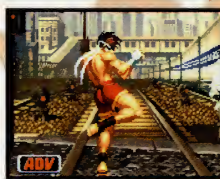
気の色が変わり、3回続けて放つようになる。MAX時は弱攻撃から連続技になる。

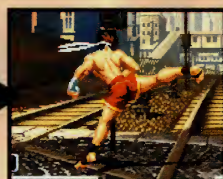
餓狼伝説チーム
FATAL FURY TEAM
ジョー・ヒガシ
JOE HIGASHI

ハリケーンアッパー
←↙↓↘→+⊗or▢

アッパーのスイングで竜巻を相手に飛ばす。強は2発の竜巻を出せるが、弱よりスキが大きい。小、中ジャンプでほぼかわされることがないため、中距離での牽制がメインとなる。

タイガーキック
→↓↘+◎or△

斜めに跳び上がって膝で蹴り上げる対空技。無敵時間はあるが、ガードされると反撃確定なので過信せず、ここぞという時に使うべきだろう。連係の割り込みなどに使うのも良い。

スラッシュキック
←↙↓↘→+◎or△

廻し蹴りで突っ込む突進系の技。スキが大きいため、連続技で使う以外はあまり多用すべきではない。奇襲に使う場合は、足先を当てるような距離で出せば、あまり反撃されにくい。

おうごんのカカト
黄金のカカト
↓↙←+◎or△

跳び上がってからのカカト落し。若干出は遅いが、横の攻撃範囲が広く、相手の飛び込みに対して先読みで使うといい。空中で当てた場合、スラッシュキックなどで追い打ちが可能。

JOE HIGASHI

ばくれつけん
爆裂拳
⊗or◎ボタン連打

パンチ連打で前進する技。ガードされてもフィニッシュに移行すれば反撃は受けない。

ばくれつフィニッシュ
爆裂フィニッシュ
《爆裂拳》中↓↘→+⊗or◎

爆裂拳からの追加技。弱は中段攻撃の肘打ち、強はダウンを奪える廻し蹴りとなる。

スクリューアッパー
↓↘→↓↘→+⊗or◎

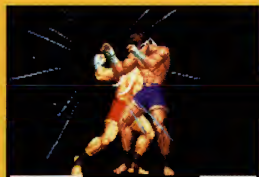
ハリケーンアッパーをぶつけ合い、巨大な竜巻を繰り出す。強は弱よりも、多少踏み込んでから出すぞ。発生が早く、連続技に使ったり、跳び込みの迎撃などに使うといいだろう。最大7ヒットするが、当て所によっては多少ヒット数が減ることもある。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数が増え、画面端まで届くようになる。さらに、ボタンの強弱で移動速度が変わるぞ

ばくれつハリケーンタイガーカカト
爆裂ハリケーンタイガーカカト
↓↘→↘↓↙←+⊗or◎

ヒガシの持つ必殺技すべてを叩き込む、名前そのまんまの突進乱舞技。出が早いため、弱攻撃から連続技に組み込むことも可能だ。多少出始めを潰されやすいが、ガードされてもそこそこ削ってくれるので、余裕があるなら瀕死の相手に使うのもいいかも。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数が増え、無敵時間も長くなる。相手の技に対して、一方的に打ち勝てるようになるぞ

ART OF FIGHTING TEAM 龍虎の拳チーム

龍虎の拳チーム
ART OF FIGHTING TEAM

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

ひえんしっぷうきゃく

飛燕疾風脚

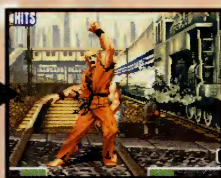
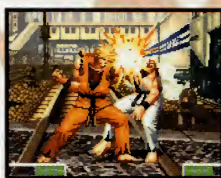
→↘↓↙←+◎or△

空中で廻し蹴りを連発しながら突進する。弱は2ヒット、強は3ヒットする。強はしゃがまれると、2発目以降が空振りとなる。弱攻撃からの連続技に組み込んで使おう。

きょくげんりゅうれんぶけん

極限流連舞拳

投げ間合いで ←↙↓↘→+⊗or▢

投げ間合いにいるときのみ出せる、ガード不能の打撃技。ヒットした後相手を浮かせられるので、この状態からジャンプ攻撃や虎砲で追い打ちできる。弱攻撃からの連係も可能。

こおうけん

虎煌拳

↓↘→+⊗or▢

弱は技の出が早いので連続攻撃に組み込める。強は相手への牽制に使うのがベスト。

こほう

虎砲

→↓↘+⊗or▢

地上からの攻撃には弱を、対空技としては無敵時間の長い強を使い分けていこう。

もうこらいじんごう

猛虎雷神剛

↓↙←+⊗or▢

技の出た直後に防御判定がある。ヒットしたあと、追加入力で虎砲が出せる。

もうこらいじんせつ

猛虎雷神刹

↓↘→+◎or△

技の出の直後に無敵時間があるので、防御されても反撃を受けにくいので使いやすい。

RYO SAKAZAKI

はおうしょうこうけん

覇王翔吼拳

➡⬅↙⬇↘➡+Ⓧor Ⓞ

巨大な気の塊を放出する。相手の飛び道具を貫通するが、モーションで見破られてしまう。弱のみ連続技に組み込めるので、決め技として使おう。

パワーマックス POWER MAX

パワーマックスでも連続技には組み込めないので注意

てんちはおうけん

天地覇煌拳

⬇↘➡⬇↘➡+Ⓧor Ⓞ

正拳突きを繰り出す。威力は小さいが、弱攻撃に組み込める。さらにカウンターでヒットすれば、一撃で相手の体力を半分近く減らすことができる。

パワーマックス POWER MAX

攻撃判定が出るまで完全に無敵。相手は気絶する

りゅうこらんぶ

龍虎乱舞

⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓧor Ⓞ

ガードされたときの硬直時間が長い。強攻撃でも連続技に組み込めるので、単発で決めるよりは連続技として使った方がいいだろう。

パワーマックス POWER MAX

技の出た直後にだけ無敵時間がある。連続技にしよう

ART OF FIGHTING TEAM 龍虎の拳チーム

龍虎の拳チーム
ART OF FIGHTING TEAM

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

ひえんせんぷうきゃく

飛燕旋風脚

➡↘⬇↙⬅+◎or△

廻し蹴りを繰り出しながら進む。前作と比べて性能が大きく変化している。弱は移動距離が短く、強は移動距離は長いのだが、相手にしゃがまれると空振りする。連続技に組み込もう。

きょくげんりゅうれんぶきゃく

極限流連舞脚

投げ間合いで⬅↙⬇↘➡+◎or△

投げ間合いでのみ出せる蹴り技。素早く入力しないと、間合いを離されてしまう。連続技に組み込んだほうが使い勝手がいいだろう。空中に浮いた相手には、龍斬翔などで追撃ができる。

りゅうげきけん

龍撃拳

⬇↘➡+⊗or▢

強弱ともに無敵時間があり、強は対空判定もあるので使用頻度は高い。牽制に使える。

りゅうが

龍牙

➡⬇↘+⊗or▢

アッパーを放つ技。こちらも強にのみ対空判定があるが、相打ちになりやすい。

ひえんりゅうじんきゃく

飛燕龍神脚

ジャンプ中⬇↙⬅+◎or△

空中からの蹴り技。出始めに無敵時間があるので、連続攻撃に組み込んで使っていこう。

りゅうざんしょう

龍斬翔

➡⬇↘+◎or△

バック宙しながら蹴りを放つ。無敵時間がないため、これといった使い道がない。

ROBERT GARCIA

はおうしょうこうけん

覇王翔吼拳

➡⬅↙⬇↘➡+⊗or▢

技の出が遅いのが最大の欠点。そのため光ってから、飛び込まれて回避されてしまう。連続技にも組み込めないので、使いどころが難しい。

パワーマックス POWER MAX

速度がアップし、多段ヒットするようになる

むえいしっぷうじゅうだんきゃく

無影疾風重段脚

⬇↘➡⬇↘➡+◎or△

連続で蹴りを出した後に龍斬翔を決める技。無敵時間が短いので相打ちになりやすく、連続技にも組み込めないので使いどころが限られる。

パワーマックス POWER MAX

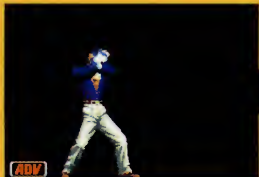
無敵時間が長くなるため、カウンター技として使おう

りゅうこらんぶ

龍虎乱舞

⬇↘➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

無敵時間がなく、硬直時間も長いので強攻撃キャンセルからの連続技に組み込んで使うのが一般的。単発で出すのはできるだけ控えよう。

パワーマックス POWER MAX

無敵時間がつくが、攻撃判定と同時に切れてしまう

龍虎の拳チーム

ART OF FIGHTING TEAM

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

ひえんしっぷうけん

飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）

↓↙←+⊗or▢

拳を突き出して突進する。スキのある強よりも移動距離は短くなるが、弱を使っていくのが良い。虎煌拳の後に出して間合いを詰めるのに使える。飛燕旋風脚とともに奇襲を仕掛けよう。

ひえんせんぷうきゃく

飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）

↓↙←+◎or◬

ジャンプしながら廻し蹴りを放つ。弱強ともに山なりの軌道だが、強の方が飛距離が長い。弱はヒット後にも反撃されるおそれがあるため、普段は中間距離から強で奇襲をしかけよう。

こおうけん

虎煌拳

↓↘→+⊗or▢

正拳突きとともに気を放つ技。通常技にキャンセルをかけて、弱を放ち相手を固めよう。

らいおうけん

雷煌拳

↓↘→+◎or◬

小ジャンプから両手で相手を叩きつける。スキは少ないが、読まれると反撃されやすい。

くうが

空牙（ユリちょうアッパー）

→↓↘+⊗or▢

上空に拳を突き出して攻撃。弱は対空技、強は連続技に組み込み裏空牙までつなげよう。

うらくうが

裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）

《強空牙》着地時→↓↘+⊗or▢

強空牙で宙に浮いた相手を追撃する。強空牙が空振りした場合でも、この技まで出そう。

YURI SAKAZAKI

はおうしょうこうけん

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+⊗or▢

両手を突き出して、巨大な気を放つ。弱より強の方が速いスピードで飛ぶ。虎煌拳のあとすかさず出して、虎煌拳を避けようとした相手に当てると良い。

パワーマックス POWER MAX

威力とスピードが増して多段ヒットするようになった

ひえんれっこう

飛燕烈孔

↓↘→↓↘→+⊗or▢

空牙を連発する。出始めに無敵時間があるため、相手の連係に割り込んだりもできるが、ガードされると反撃が怖い。連続技専用として使うのが確実。

パワーマックス POWER MAX

空牙の数が多くなる。また、無敵時間も長めになる

ひえんほうおうきゃく

飛燕鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+◎or△

突進から相手を踏みつけるように攻撃する。非常に威力が高いので、相手のスキへの反撃として単発で使っても強い。連続技にも組み込める優れた技。

パワーマックス POWER MAX

踏みつけたあと雷煌拳を放つ。驚異的な威力だ！

IKARI TEAM

怒チーム
IKARI TEAM
レオナ
LEONA

ムーンスラッシャー
↓タメ↑+⊗or▢

手刀を素早く振り下ろして攻撃する。対空技として使うよりかは、弱攻撃からの連続技として使っていくのが良い。弱はその場で攻撃し、強は一歩踏み込んで攻撃する。

グランドセイバー
←タメ→+◎or△

地面を這うように突進した後、手刀で攻撃する。強で出した場合は、追加攻撃が可能。

グライディングバスター
《強グランドセイバー》中→+△

強グランドセイバーがヒット後、さらに手刀で追撃。必ずつなげてダウンを奪おう。

エックスキャリバー
Xキャリバー
↓タメ↑+◎or△

相手の頭上にジャンプしてつかんだあと、手刀で攻撃する。ガードされると反撃は必至。

ボルテックランチャー
←タメ→+⊗or▢

雷球を発生させる。ヒットすれば他の技で追撃が可能。対空として弱を使うのが良い。

アイスラッシャー
↓↙←+⊗or▢

ブーメランのように戻ってくる光輪を投げる。投げたあとは無防備なので、多用は禁物。

イヤリングばくだん
イヤリング爆弾
↓↙←+◎or△

イヤリング型の爆弾を投げる。相手の足下に爆弾がいくと、攻撃判定は下段になる。

怒チーム

REONA

グラビティストーム
↓↘→↓↘→+⊗or▢

キックを連打し、相手が宙に浮いたところを手刀で貫く。出始めに無敵時間があるため、相手の技に対するカウンター技として使っていこう。

浮いた相手を手刀で貫いたあと、キックで引き抜く

リボルスパーク
↓↙←↙↓↘→+◎or△

相手目がけて突進し、手刀で貫いたあと爆発させる。ガードされると反撃されるので、連続技に組み込もう。弱より出始めに無敵時間のある強が良い。

手刀で貫く時間が長くなり、暴走状態のレオナが見られる

ブイスラッシャー
Vスラッシャー
ジャンプ中 ↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

空中から相手を目がけて落下して、Vの字に切り刻む。ガードされると必ず反撃を受けるので、連続技に組み込もう。ただし、ダメージはかなり低い。

Vの字が大きくなり、相手のダメージがアップする

怒チーム

IKARI TEAM

ラルフ

RALF

ガトリングアタック

←タメ→+⊗or◎

拳を繰り出しつつ進む突進技。技の出始めは足下に無敵時間があるが、１発目の攻撃判定が足下にないのでガードされやすく、ガードされるとほぼ確実に反撃を受ける。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いで←↙↓↘→+◎or△

相手を背負って空中に放り投げた後、地上にたたきつける。高性能なコマンド投げだが、間合いが狭い。投げすかり状態になると、確実に反撃を受けてしまうのが難点だ。

きゅうこうかばくだんパンチ

急降下爆弾パンチ

↓タメ↑+⊗or◎か、ジャンプ中↓↘→⊗or◎

爆弾パンチを放ちながら急降下する。地上版と空中版では、若干モーションが違う。空中版は、一定以上の高さで出すと中段判定になる。また後方ジャンプ中に出せば、奇襲に使える。

バルカンパンチ

⊗or◎ボタン連打

猛スピードで放つパンチ。空中ふっとばし（カウンター時）にキャンセルしても良し。

ラルフキック

←タメ→+◎or△

画面端まで届く。技の発生は遅いが、横に判定が強い。強パンチのキャンセルで出そう。

怒チーム

RALF

ギャラクティカファントム
↓↘→↓↘→+⊗or▢

大きく構えた拳を一気に繰り出す、ガード不能技。技の発生が遅くスキが大きいので、無理して狙う必要はない。MAX版の破壊力は、まさに一撃必殺。

パワーマックス POWER MAX

相手の起き上がりに重ねれば、ヒット率を上げられる

うまのりバルカンパンチ
馬乗りバルカンパンチ
↓↙←↙↓↘→+◎or△

相手に突進し、馬乗りになって高速パンチを繰り出す技。技の出始めに無敵時間がないので、強攻撃からの連続技に組み込んで使うといいだろう。

パワーマックス POWER MAX

相手にパンチを叩き込む回数が増える!

バリバリバルカンパンチ
↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

バルカンパンチの強化版。もっとも使用頻度が高く、強攻撃にキャンセルして使える。また強・MAX版の強弱は、技の出始めに全身無敵状態になる。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数が増え、ダメージがアップ。連続技に組み込め!

IKARI TEAM

怒チーム

IKARI TEAM

クラーク

CLARK

ローリングクレイドル

←↙↓↘→+◎

ダッシュから相手をつかみ地面を転がす。技の出始めは足下が無敵になるため、下段攻撃をかわしながら攻撃できる。ふっとばし攻撃などにキャンセルをかけて、奇襲すると面白い。

スーパーアルゼンチンバックブリーカー

投げ間合いで ←↙↓↘→+◎or◬

相手をつかみ、上空に放り投げたあと地面に叩きつけるコマンド投げ。間合いも広く、威力も高いため、主戦力となる技だ。前転や避けから狙ってみたり、相手の起きあがりに重ねよう。

スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー

←↙↓↘→+⊗

ダッシュから相手をつかんで投げる。性質はローリングクレイドルと似ているが、ダメージが小さく、移動距離が短いので使う機会はあまりない。ヒットしたら必ず追い打ちしておこう。

フランケンシュタイナー

→↓↘+◎or◬

相手の首に足をかけて投げる。出始めに無敵時間がある。前転や避けから狙おう。

ナパームストレッチ

→↓↘+⊗or◎

上空に飛び、相手を投げる対空技。だが、早めに出さないと簡単につぶされてしまう。

怒チーム

フラッシングエルボー
《必殺投げ》動作中 ↓↘→+⊗or▢

クラークの持っている必殺投げに対して、追い打ちする。必ずここまで決めること。

バルカンパンチ
⊗or▢ ボタン連打

パンチを連打。判定が上段なので、座った相手に当たりにくい。連続技専用で使おう。

ランニングスリー
←↙↓↘→←↙↓↘→+◎or△

ダッシュから相手を担ぎ上げ、走ったあと地面に叩きつける。使うタイミングとしては、ローリングクレイドルと同じ。通常技で固めたあと、キャンセルですかさず出したり、前転や避けの直後に狙ってみると良い。接近戦で通常技の強攻撃から連続技になる。

パワーマックス POWER MAX

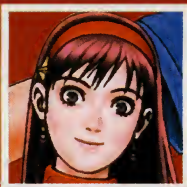
左右に3回移動しながら豪快に相手を地面に叩きつける。ダメージが大幅に増えるぞ！

ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or▢

スーパーアルゼンチンバックブリーカーの強化バージョン。ゲージが溜まっているなら迷わずこちらを狙おう。連続技にもできるが、初心者はジャンプ強キックなどをわざと空振りして、相手の懐に飛び込み決めてしまう戦法がオススメ。前転や避けからも狙おう。

パワーマックス POWER MAX

最後に「クラークスパーク！」といって謎の技を出す。これでトドメを刺されるとかなり屈辱……

PSYCHO SOLDIER TEAM サイコソルジャーチーム

サイコソルジャーチーム

PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮 アテナ

ATHENA ASAMIYA

サイコボールアタック
↓↙←+⊗or▢

気の弾を飛ばす。ガードされてもこちらが先に動けるため、とても高性能な飛び道具だ。

フェニックスアロー
ジャンプ中 ↓↙←+◎or△

空中から回転しながら攻撃をする。強で出すと最後に下段蹴りを追加。スキが少ない。

サイコリフレクター
→↘↓↙←+◎

光の盾を前方に発生させる。相手の飛び道具を跳ね返すだけなら、νよりこっちだ。

ニュウサイコリフレクター

νサイコリフレクター
→↘↓↙←+△

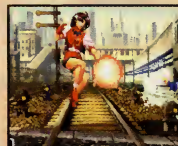
手を突き出して気を放つ。相手の飛び道具を跳ね返すことが可能だ。連続技に使おう。

サイコソード
→↓↘+⊗or▢

ジャンプしながら光の剣で攻撃。対空技として使うなら出始めの無敵時間の長い強だ。

くうちゅうサイコソード

空中サイコソード
ジャンプ中 →↓↘+⊗or▢

空中で放つサイコソード。だが、特殊技の連還腿やフェニックスボムから連続技になる。

サイキックテレポート
↓↘→+◎or△

残像を残して移動する。移動中は相手をすり抜けることができる。接近戦で多用しよう。

スーパーサイキックスルー
投げ間合いで ←↙↓↘→+⊗or▢

相手をつかんで上空に投げる。宙にいる相手にはサイコソードなど様々な技で追撃可だ。

ATHENA ASAMIYA

シャイニングクリスタルビット

➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

アテナの周囲を光の弾が飛び回る。空中でも出せ、発生中は飛び道具をかき消す。連続技や対空技として役立つ。×○□△ボタン同時押しで中断可能。

パワーマックス POWER MAX

光がオレンジ色になる。ときどき水着姿が見られる？

クリスタルシュート

《シャイニングクリスタルビット》動作中⬇↙⬅+⊗or▢

シャイニングクリスタルビットから光の弾を頭上に集めて投げる。弱で横方向に、強で斜め上方向に投げる。空中で出した場合は、斜め下に投げる。

パワーマックス POWER MAX

弾の色が変化して、相手に3ヒットするようになる

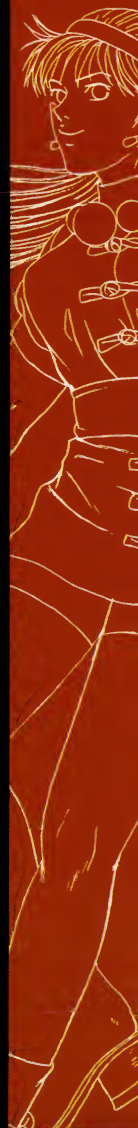
フェニックスファングアロー

ジャンプ中⬇↘➡⬇↘➡+◎or△

フェニックスアローを連発する。しゃがみガードでも防ぐことができるため、奇襲で使うメリットは少ない。むしろ､連還腿などから連続技にしよう。

パワーマックス POWER MAX

体当たりする回数が増え、ダメージが上昇する

PSYCHO SOLDIER TEAM サイコソルジャーチーム

サイコソルジャーチーム

PSYCHO SOLDIER TEAM

椎 拳崇

SIE KENSOU

りゅうれんが・ちりゅう

龍連牙・地龍

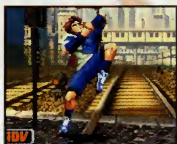
←↙↓↘→+⊗

突進しながら連打を繰り出す。奇襲や連続技として使っていけるが、ガード後のスキは大きいので注意。ガードされたら続けて龍連牙・天龍や、後方ジャンプ強キックなどでフォローだ。

りゅうれんが・てんりゅう

龍連牙・天龍

←↙↓↘→+◎

上空に向かって連打を繰り出す。相手をひきつければ対空になる。連続技にもできる。

ちょうきゅうだん

超球弾

↓↙←+⊗or◎

前方に気の球を飛ばす。牽制や連続技に使えるだけでなく、ひきつければ対空にもなる。

りゅうがくさい

龍顎砕

←↓↙+◎or△

上空に向けて蹴りを放つ。対空技になる。地上で当てるとダウンを奪えない場合もある。

りゅうそうげき

龍爪撃

ジャンプ中↓↙←+⊗or◎

上空から突きで攻撃する。ヒットしてもガードされてもスキは大きい。牽制程度に使う。

りゅうれんだ

龍連打

投げ間合いで→↓↘+⊗or◎(◎ボタン連打)

相手をつかんでから拳を連打。最後に相手を浮かし、そこから必殺技で追撃が可能。

にくまん

肉まん

↓↙←↓↙←+⊗or◎

超必殺技。ノーマル時は肉まんで、パワーMAX時はピザまん。肉まんの方が回復率は高い。

SIE KENSOU

しんりゅうせいおうれっきゃく

神龍凄煌裂脚

↓↘→↘↓↙←+◎

龍連牙・地龍の強化版。最後に龍顎砕で締めくくる。単発で使ってもつぶされることが多いため、近距離立ち強キックから連続技に組み込もう。

パワーマックス POWER MAX

技のモーションが神龍天舞脚と同じになり、パワーアップ

しんりゅうてんぶきゃく

神龍天舞脚

↓↘→↘↓↙←+△

龍連牙・天龍の強化版。最後は龍顎砕でフィニッシュ。始めに上空に舞い上がるので、対空技になる。連続技にするときは密着状態から繰り出そう。

パワーマックス POWER MAX

パワーMAXの神龍凄煌裂脚とモーションは同じになる

せんきはっけい

仙氣発勁

投げ間合いで ↓↘→↓↘→+⊗or▢

発勁を連続で放つ。龍連牙や超球弾を警戒してガードをしている相手には、ダッシュからこれを狙おう。または、前転や避けからつなげるのも良い。

パワーマックス POWER MAX

発勁のヒット数が多くなる。勢い余って拳崇もダウン

サイコソルジャーチーム
PSYCHO SOLDIER TEAM

鎮 元斎

CHIN GENTSAI

りゅうりんほうらい
柳燐蓬莱
➡⬇↘+⊗or◎

回転しながら連撃を繰り出す。弱は相手の攻撃をガードしながら攻撃するため、ひきつければ強力な対空技になる。強はヒット数と威力の高さから連続技に組み込むといいだろう。

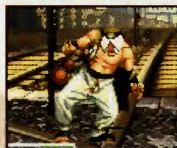
ひょうたんげき
瓢箪撃
⬇↙⬅+⊗or◎

瓢箪を投げて攻撃する。弱は1回、強は2回投げる。強はスキが大きいので弱が良い。

きすいしゅ
鬼酔酒
⬇↘➡+⊗or◎

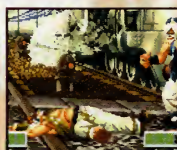
斜め上に向かって酒を吹き出す。見た目通り対空技だが、空振りしてしまうと危険だ。

すいかんかんおう
酔管巻翁
⬇⬇+⊗or◎

弱は下段、強は上段が無敵。この後【→+×or□】で蝶襲鯰魚、【→+○or△】で回転的空突拳が出る。

ちょうしゅうりくぎょ
蝶襲鯥魚
《酔管巻翁》中➡+⊗or◎

酔管巻翁からの派生技。相手に飛びかかるようにして体当たりをする。技後のスキは大。

ぼうげつすい
望月酔
⬇⬇+◎or⊗

地面にパタンと寝る。ここから龍蛇反蹴と鯉魚反蹴か、回転的空突拳【→+○or△】につなげられる。

ろうじゃはんほう
龍蛇反蹴
《望月酔》中⬆+◎

空中で回転しながら体当たり攻撃。ガードされるとスキが生まれるため、反撃を受ける。

りぎょはんぽう
鯉魚反蹦
《望月酔》中 ⬆+△

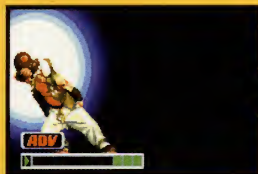
後ろに回転しながら立ち上がる。対空技や相手の攻撃に併せて使っていくといいだろう。

かいてんてきくうとつけん
回転的空突拳
⬅↙⬇↘➡+◎or△

地面を転がりながら攻撃をする。転がっている間は飛び道具などを抜けられる。

ごうらんえんぽう
轟欄炎炮
⬇↘➡⬇↘➡+⊗or▢

口から火を吐く技。弱は斜め上に、強は正面に向かって火を吐く。連続技に使うこともできるが、密着状態でなければ空振りすることも多い。主に相手の体力を削る技として使っていくのがオススメ。エキストラモードを選んで連発していくのがいいだろう。

パワーマックス POWER MAX

炎が広範囲に飛び散るようになる。連続技はもちろん、対空技や相手の体力を削るのに使える

ごうえんしょうらい
轟炎招来
⬇↘➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

酒を飲んでから体を回転させて突撃をする。酒を飲むモーションが大きいので、連続技に組み込むことはできない。だが、出始めの無敵時間が長いため、相手の連係に割り込んだり、反撃技として役に立つ。また、相手の体力がごくわずかなら削り狙いで使おう。

パワーマックス POWER MAX

最後は柳燐蓬莱につなげる。無敵時間が少し長くなり、与えるダメージも大幅にアップ。一発逆転技だ

WOMAN FIGHTERS TEAM 女性格闘家チーム

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

神楽 ちづる

CHIZURU KAGURA

にひゃくじゅうにかつ・しんそくののりと

弐百拾弐活・神速の祝詞

➡↘⬇↙⬅+⊗or◎or▢or△

相手に突進して一撃を加える。弱なら分身が、強なら本体が走る。さらにパンチならアッパー、キックなら手刀でなぎ払う。画面端でアッパーを決めると天神の理や零技の礎で追撃可能。

にひゃくじゅうにかつ・しんそくののりと・てんずい

弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞

《神速の祝詩》動作中⬇↙⬅+⊗or◎or▢or△

神速の祝詞中に追加入力することで発生する追い打ち技。弱は飛び上がりながら攻撃し、強は相手を叩きつけるようにして攻撃する。ヒットしたらダメージの大きい強につなげると良い。

ひゃっかつ・てんじんのことわり

百活・天神の理

➡⬇↘+⊗or▢

腕を広げ回転しつつ上昇する。弱は分身が飛び、強は本体が飛ぶ。弱はつぶされやすいが、ガードされてもスキは少ない。対空に使うなら無敵時間の長い強を使っていこう。

ひゃくはちかつ・たまゆらのしつね

百八活・玉響の瑟音

⬇↘➡+⊗or▢

手刀を打ち下ろす。弱はその場で放つ。強で出すと一回転してから放ち、相手はしゃがみガードでは防げない。弱強どちらも手の払う部分を合わせれば、いかなる飛び道具も跳ね返せる。

CHIZURU KAGURA

にひゃくじゅうにかつ おつしき・ちょうもんのいっしん

弐百拾弐活 乙式・頂門の一針

↓↓+⊗or◎or▢or△

斜め前にジャンプして手刀で貫く。弱と強で移動距離が変化。パンチで出すと分身が、キックで出すと本体が飛ぶ。神速の祝詞と同じく、入力後再度ボタンを押すと技の発生が早まる。

りめんはちじゅうごかつ・れいぎのいしずえ

裏面八拾伍活・零技の礎

↓↙←↙↓↘→+⊗or▢

一歩前に踏みだし、気を込めた手を突き出す。ヒットすると相手の必殺技と特殊技を10秒間封じることができる。弱は発生が早いため、連続技に組み込むことが可能。手の先をギリギリ当てるように使えば反撃の恐れはない。強は発生時間が遅いので、弱がオススメ。

この技はMAXになっても技の特性と威力は変化しない。よって、パワーMAXでの使用は控えよう

りめんいちかつ・さんらいのふじん

裏面壱活・三籟の布陣

↓↘→↓↘→+◎or△

ちづるの分身が前方に移動しながら舞うようにして攻撃する。弱より、若干強の方がスピードが早い。分身がヒットしたなら、本体は立ち強キックを連打してダメージを増やそう。相手がガードした場合は、本体は相手の裏に回りこんで攻撃すると良い。

ヒット数が大幅に増加。攻撃時間がかなり長くなるため、本体の追加攻撃がとてもやりやすい

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

不知火 舞

MAI SHIRANUI

ひっさつしのびばち

必殺忍蜂

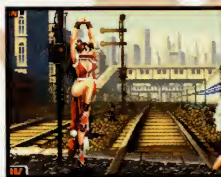
←↙↓↘→+◎or△

体を回転させて突撃する技。近距離立ち強パンチなどから連続技にするのがベスト。奇襲で使う場合は、弱で技の終わり際を相手に当てるようにすれば反撃を受けにくい。

ムササビのまい

ムササビの舞

↓タメ↑+⊗or▢ボタン押しっぱなし

画面端で三角飛びをしたあと、空中から体当たりを敢行する。空中で↓↙←+×or□でも出せる。相手の足下を当てるような感じで奇襲しよう。ジャンプ攻撃後に出せるが連続技にはならない。

かちょうせん

花蝶扇

↓↘→+⊗or▢

扇子を投げる。遠距離から牽制で使おう。強で出せば至近距離から連続技になる。

りゅうえんぶ

龍炎舞

↓↙←+⊗or▢

回転しながら扇から炎を発生させる。しゃがみ強パンチから簡単に連続技にできる。

ひしょうりゅうえんじん

飛翔龍炎陣

→↓↘+◎or△

バック宙から炎を放つ。ひきつけて出せば対空になる。地上戦で使うなら強で出そう。

はくろのまい

白鷺の舞

→↓↘+⊗or▢

両手に扇を持ち回転しながら攻撃。連続技になるが、ガードされると反撃を受ける。

MAI SHIRANUI

ちょうひっさつしのびばち
超必殺忍蜂
↓↙←↙↓↘→+◎or△

炎をまとった忍蜂。しゃがみ強パンチから出せば簡単に連続技になる。離れた位置から奇襲で使うと威力も落ちるし、ガード後に反撃を受ける。

パワーマックス POWER MAX

身にまとう炎が激しくなり、ヒット数と威力が上昇する

ほうおうのまい
鳳凰の舞
↓↙←↓↙←+⊗or▢

空中にジャンプしたあと、炎をまといながら相手に飛び込む技。つぶされやすく、ガードされると大きなスキができる。トドメの削り技として使おう。

パワーマックス POWER MAX

回転の速度が早くなり、ヒット数と威力が増える

みずとりのまい
水鳥の舞
↓↘→↓↘→+⊗or▢

扇を3つ連続で投げる技。遠距離で使うと飛び込まれる恐れがあるため、連続技専用か、相手の起きあがりに重ねて体力を削るのに使うのが良い。

パワーマックス POWER MAX

扇に炎がまとうようになり、ダメージが上がるぞ！

女性格闘家チーム
WOMAN FIGHTERS TEAM

キング

KING

サプライズローズ

➡⬇↘+⊗or▢

上昇しながら膝蹴りを放ったあと、続けて下降しながら踏みつけるようにして攻撃をする。ガードされてもスキは少なく、近距離攻撃にキャンセルをかけて出し、相手を固めよう。

トルネードキック

➡↘⬇↙⬅+◎or△

上昇しながら廻し蹴りを次々に繰り出す。弱は出始めに無敵時間があり、対空技として信用できる。強はヒット数が多く、近距離攻撃にキャンセルをかけて、連続技に組み込もう。

トラップショット

➡⬇↘+◎or△

バック転をしてから蹴りを連打。空振りした場合は、スキが大きく反撃されるのは確実。なので、必ず連続技として使おう。弱キックから簡単につながるので、反撃技として使える。

ミラージュキック

➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

突進した後、続けざまに4発のキックを叩き込む。ガードされても反撃を受けにくいが、ヒットしてもダウンを奪えない。威力は高いので、近距離強攻撃などからつなげていこう。

KING

ベノムストライク

↓↘→+◎or◬

蹴りと同時に気合いの弾を飛ばす。弱は画面半ばで消えるが、強は画面端まで届く。

ダブルストライク

↓↘→↓↘→+◎or◬

ベノムストライクを2連発する。スキが大きいため、相手の飛び込みには要注意。

イリュージョンダンス

↓↘→↘↓↙←+◎or◬

小ジャンプの軌道で飛び込んだあと、凄まじい蹴りを繰り出していく乱舞技。出始めのモーションが大きく、連続技には組み込めない。また、そのため相手に読まれやすい欠点もある。大きなスキを見せた相手への反撃に叩き込むのに使うのが現実的だ。

パワーマックス POWER MAX

蹴りを放つ数が格段に多くなる。全段ヒットすればダメージも高く、一発逆転も望める

サイレントフラッシュ

↓↙←↓↙←+◎or◬

バック宙の蹴りを繰り出したあと、相手を上空に蹴り上げる。出始めに無敵時間があるため、相手の連係に割り込んで使用してみよう。ただし、リーチはそれほどないので、かなり接近した状態から放たないといけない。近距離立ち強キックから連続技になる。

パワーマックス POWER MAX

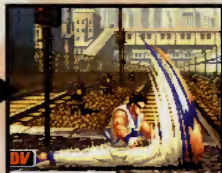
バック宙を3回繰り返すようになる。前作はトルネードキックで追撃できたが、今回はできない

キムチーム
KIM TEAM

キム・カッファン

KIM KAPHWAN

はんげつざん
半月斬
↓↙←+◎or△

回転しながら浴びせ蹴りを出す。発生、スピードが遅く、スキも大きいのであまり乱発するのは控えたい。飛び込みを潰したり、遠距離からの奇襲技として使うのがいいだろう。

さんれんげき
三連撃
↓↙←+⊗or▢《3回連続入力》

追加入力で3発まで繰り出せるコンビネーション技。最後に弱は中段技のネリチャギ、強は空砂塵に似た蹴りとなる。ガードされても、すぐに弱に切り替えれば反撃を受けにくい。

りゅうせいらく
流星落
←タメ→+◎or△

スライディングが当たればカカト落としが連続ヒットする。出始めの姿勢が低く、意外に移動距離が長いので、結構離れた間合いでも飛び道具などの下をかい潜って攻撃できる。

ひしょうきゃく
飛翔脚
ジャンプ中↓↘→+◎or△

空中から踏みつけながら降下する。ガードされてもスキが小さく、使い勝手が良い。

ひえんざん
飛燕斬
↓タメ↑+◎or△

引きつけるより、早めに出す方が潰されにくい。強は↓+△で追撃の天昇脚が出る。

KIM KAPHWAN

くうさじん
空砂塵
↓タメ↑+⊗or⊡

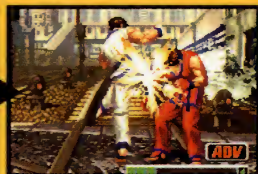
対空技に見えるが、無敵時間がないため使いにくい。連続技に使った方がいいだろう。

はききゃく
覇気脚
↓↓+◎or△

相手の立ちガードを崩す。なぜか鳳凰脚でキャンセルがかかるので、連続技に使おう。

ほうおうきゃく
鳳凰脚
↓↙←↙→+◎or△

言わずと知れた乱舞技。これまでと同様、空中で出すこともできる。連続技にも組み込めるが、必殺技扱いの覇気脚からつなげられる。しかも、超必殺技が出ない状態で入力すると、覇気脚がキャンセルされて、すぐに次の行動が取れるようになるのだ！

パワーマックス POWER MAX

性能自体にほぼ違いはない。最後の飛燕斬の前後に空砂塵、天昇脚が追加され、ヒット数が上がる

ほうおうてんぶきゃく
鳳凰天舞脚
ジャンプ中 ↓↘→↘↓↙←+◎or△

空中で回転しながら相手に蹴りを叩き込む。ジャンプ中にコマンド入力しておいて、相手が技を出そうとした時に発動すると、結構決まりやすい。低い位置で相手の頭上から出せば、鳳凰脚、鳳凰天舞脚のどちらかが出るので、ガード方向を惑わせられるぞ。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数が増え、威力が上がる。蹴りの回転が高速になり、最後のシメが連続空砂塵になる

KIM TEAM

キムチーム

KIM TEAM

チャン・コーハン

CHANG KOEHAN

てっきゅうふんさいげき

鉄球粉砕撃

←タメ→+⊗or◎

振りかぶった鉄球を相手に向かって思い切り叩きつける。出るまでは遅いが、振りかぶる間は打撃防御効果がある。リーチが長く、適当に出すだけでもプレッシャーを与えられる。

てっきゅうだいかいてん

鉄球大回転

⊗or◎ボタン連打

鉄球を頭上で振り回すだけの大味な技だが、削りに、対空に、連続技にと大いに活躍する。ボタンを全部押すと回転を止められるほか、出しながらの多少の前後移動もできる。

だいはかいなげ

大破壊投げ

片手で相手を捕まえ、地面に数回叩きつけるコマンド投げ。チャンのリーチは長いため、非常に投げの間合いが広く、半キャラ分ぐらいの間合いがあってもつかんでしまう。接近戦ではいつでも狙っていきたい技だ。

キムチーム

CHANG KOEHAN

てっきゅうひえんざん

鉄球飛燕斬

↓タメ↑+◎or△

対空技として使えなくもないが、非常に潰されやすく、技の後に転んでしまいスキだらけになるなど、欠点ばかりが目立つ。落下してくるチャンはしゃがみガードで防げないのは利点だ。

てっきゅうだいぼうそう

鉄球大暴走

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

弱と強で移動距離と無敵時間が変わる乱舞技。遠距離でむやみに出しても、攻撃避けや前転で簡単にかわされる。出始めの無敵時間を利用して、相手の技に割り込むように使おう。ランダムでフィニッシュ技が変わるが、どれもダメージ量はほぼ同じだ。

パワーマックス POWER MAX

無敵時間が長くなり、ヒット数が上がる。おまけに、走り終わりのすっ転びにも攻撃判定がつく

てっきゅうだいあっさつ

鉄球大圧殺

↓↘→↓↘→+⊗or▢

跳び上がってボディプレスでのしかかる。弱は出始めに無敵時間があり、対空に使えるが、当てても反撃を受ける。強は走ってから出すので使いにくいが、ヒットした場合、相手が高く浮いて2発当たる。弱は反撃などに、強は奇襲用と使い分けて出そう。

パワーマックス POWER MAX

威力が上がり、ボディプレスからバウンドの間は防御力も上昇して、攻撃を受けてもひるまない

キムチーム
KIM TEAM

チョイ・ボンゲ

CHOI BOUNGE

たつまきしっぷうざん

竜巻疾風斬

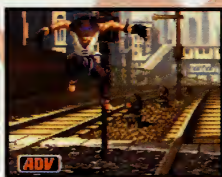
↓タメ↑+Ⓧor◎

回転しながら上昇し、竜巻を起こして攻撃する。対空技としても使えるが、間合いによってはダウンを奪えないこともあるので、いまいち信頼性に欠ける。連続技に使った方が良い。

ひしょうくうれつざん

飛翔空裂斬

↓タメ↑+◎or△ボタン押しっぱなし

入力した上斜め方向にジャンプして、画面端からの三角跳びで攻撃する。弱は斜め下、強は真横に技を出し、ボタンを離すと攻撃をしない。方向転換を使い、軌道を読みにくくしよう。

ひしょうきゃく

飛翔脚

ジャンプ中 ↓↘→+◎or△

弱と強で降下角度が変わる。弱はスキも小さく、ジャンプ強パンチから連続技になる。

しっそうひしょうざん

疾走飛翔斬

←タメ→+Ⓧor◎

突進して鉄の爪で斬りつける技。スキが大きすぎて迎撃されやすい。使いにくい技だ。

せんぷうひえんさし

旋風飛猿刺突

←タメ→+◎or△

低い軌道を跳びながら爪で突く。空中で当たれば、上への方向転換で連続技になるぞ。

ほうこうてんかん

方向転換

〈旋風飛猿刺突・飛翔空裂斬〉動作中 十字キー+ボタン

旋風飛猿刺突、飛翔空裂斬の後、任意方向に軌道を変える。怪しい動きで幻惑しよう。

かいてんひえんざん

回転飛猿斬

↓↙←+⊗or▢

地面を転がり攻撃するのだが、ヒットさせても反撃され、削りぐらいしか使えない。

きしゅうひえんつき

奇襲飛猿突き

《回転飛猿斬》動作中 ⊗or▢

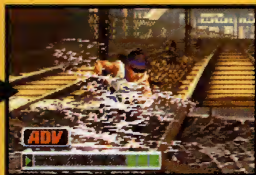
回転飛猿斬から移行する技。意外に移動距離が長く、遠距離からの奇襲に使えるぞ。

しん!ちょうぜつたつまきしんくうざん

真!超絶竜巻真空斬

→↘↓↙← →↘↓↙←+⊗or▢

相手を巻き込む巨大な竜巻を発生させる技で、技の最中は前後の移動が可能だ。早めに出せば、一応は対空技として使えるが、出るまでが遅いので反撃には向かない。削りとして使う場合は、確実に倒さないと最後のポージング中に反撃されてしまうぞ。

パワーマックス POWER MAX

雷光をともなった竜巻になり、相手を巻き上げながら最大で4ヒットするようになる

ほうおうきゃく

鳳凰脚

↓↘ →↘↓↙←+◎or△

チョイも乱舞技の鳳凰脚を持っている。弱と強では移動距離が違い、当然強の方が長く移動できる。当たらなかったり、ガードされると転んでしまい、大きくスキができるため、弱を当ててキャンセルをかけて使うなど、確実に入るような状況で使いたい。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数が倍になり、人をナメきった技に変わる。食らった相手は屈辱に打ちひしがれることだろう

オロチチーム
ORORCHI TEAM

七枷 社

YASHIRO NANAKASE

ミサイルマイトバッシュ

→↘↓↙←+Ⓧor◎

　左右のパンチを連打する。弱はスキが少ないので、ガードされても反撃を受けにくい。強はスキは大きいが威力は高いので、連続技専用に使おう。近距離強パンチとキックからつながる。

アッパーデュエル

→↓↘+Ⓧor◎

　一発目のアッパーが当たると、すかさず2発目で追撃をする。対空技として使うならなるべく引きつけてから出そう。近距離攻撃から連続技に使ってみても威力が高いし、見栄えもする。

ジェットカウンター

←↙↓↘→+Ⓧor◎

　ダッシュのあと、するどい一撃を加える。弱は技の出始めが早いので、連続技に使える。強は攻撃判定が強いので、技の終わり際を相手に当てるような感じで奇襲に使おう。

ジェットカウンター・スティル

《ジェットカウンター》ヒット中↓↘→+Ⓧor◎

　ジェットカウンターでひるんだ相手を追撃する。弱はダウンは奪えないが、スキが少ない。ジェットカウンターがガードされても続けて出すといい。強はダウンを奪うことができる。

オロチチーム

YASHIRO NANAKASE

スレッジハンマー

↓↙←+◎or◬

小ジャンプから、渾身の一撃を放つ。相手はしゃがみガードで防ぐことはできない。単発で奇襲に使っても良いが、しゃがみキックで下段ガードを誘ってから出すと効果的だ。

ミリオンバッシュストリーム

↓↙←↙↓↘→+⊗or⊜(ボタン連打)

左右のパンチを応酬する技。ガードされてしまうと無防備な状態になるため、近距離強攻撃から連続技で使っていくのが良い。ヒットしたら×or□ボタンを連打することにより、ヒット数とダメージが増加する。技の始めに無敵時間があるので、反撃時に使える。

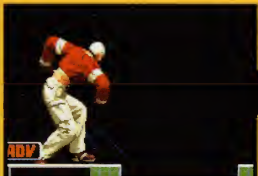
パワーマックス POWER MAX

猛烈な早さでパンチを連打する。ヒット数とダメージも増加。連続技の締めにはこれだ！

ファイナルインパクト

↓↘→↓↘→+⊗or⊜(ボタンため押し)

体重を乗せたストレートを放つ。ボタンを押しっぱなしにすると、ガード不能技に変化する。技の出始めがものすごい早い上に、無敵時間がある。連続技に組み込めるのはもちろん、相手のちょっとした技をガードした直後に反撃する手段としても最適だ。

パワーマックス POWER MAX

技のグラフィックは変わっていないがパワーがアップしている。相手のスキに叩きこめ！

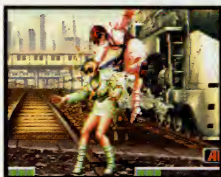
オロチチーム
OROCHI TEAM

シェルミー

SHERMIE

シェルミースパイラル

投げ間合いで ←↙↓↘→+⊗or▢

両足で相手をロックして投げる。最も使用頻度が高く、威力もあるコマンド投げ。投げ間合いが広い上に、投げすかしたあとのスキが小さいのが魅力だ。連続技に組み込んで使おう。

シェルミーホイップ

↓↙←+⊗or▢

打撃系のコマンド投げ。脚が相手にヒットすれば成立。足で相手を絡め取った後、画面端へ放り投げる技だ。対空技にもなるが、ガードされるとスキが大きいので注意が必要。

シェルミーシュート

←↙↓↘→+◯or△

滑るように移動して相手を投げる、ガード不能の移動投げ。ダッシュ中は、相手の下段攻撃を抜けて投げることも可能だ。投げすかしたあとのスキも小さい。奇襲向きの技だ。

シェルミークラッチ

→↓↘+◯or△

空中にいる相手を両足でロックし、地面に叩きつける技。相手の動きを先読みした場合、対空技として使える。無敵時間がないので、ジャンプの軌道の低い弱をメインに使おう。

アクセルスピンキック

↓↙←+Ⓒor△

ジャンプしながらキックを放つ技。技の出始めに短い無敵時間があるので有効に使おう。

シェルミーキュート

必殺投げ動作中 ↓↘→+Ⓒor△

シェルミーシュート、アクセルスピンキック以外の必殺技中に追加入力して出せる技。

シェルミーフラッシュ

投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓧor▢

捕らえた相手をブリッジで地面に叩きつける技。投げ間合いが広く、威力も高いので使い勝手は良い。しゃがみ弱パンチからの連続技に組み込んだり、技の出始めの無敵時間を使って相手の連係に割り込んでもいい。ＭＡＸ版では、2/3の体力ゲージを奪える。

パワーマックス POWER MAX

ＭＡＸ版を決めたら、相手に逃げられないようにレバガチャ＋ボタン連打をしよう

シェルミーカーニバル

投げ間合いで ←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓧor▢

コマンド入力後、投げモーションに入るまで一瞬タメがある。しかし、技の出始めに無敵時間があるので、相手の攻撃をすかして投げにいける。残念ながら連続技に組み込めないので、使い方に工夫が必要だ。ＭＡＸ版では、1/2の体力ゲージを奪うことができる。

パワーマックス POWER MAX

ＭＡＸ時は相手を３回叩きつけた後、フィニッシュにシェルミーキュートがオマケでついてくる

オロチチーム
ORCHI TEAM

クリス

CHRIS

シューティングダンサー・スラスト ➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

ダッシュ後に連打を浴びせる。フィニッシュが弱では下段キック、強ではパンチに変化する。ガードされても反撃を受けづらく、連続技に組み込んでも強力。クリスの主戦力になる技だ。

シューティングダンサー・ステップ ➡↘⬇↙⬅+◎or△

ダッシュ後に肘打ちからジャンプキック。ジャンプキックが連続でヒットしないのが欠点。技後に弱は前方、強は後方に飛び跳ねる。このときにグライダースタンプを出すことができる。

ディレクションチェンジ ➡⬇↘+⊗or▢

バック宙をして、相手の肩につかまり背後に回る。ダメージはないが、背後に回ったあとは様々な攻撃をヒットさせることが可能。接近戦で通常技からキャンセルで出して不意をつこう。

スライドタッチ

⬇↘➡+⊗or▢

前方に向かって掌打を放つ。ガードされると反撃を受ける。連続技にできるが低威力。

ハンティングエア

➡⬇↘+◎or△

上空にジャンプしながら蹴りを放つ対空技。地上戦では弱を、対空では強を使うと良い。

CHRIS

グライダースタンプ

ジャンプ中 ↓↘→+◎or△

空中から相手を踏みつける。弱強ともにガードされると反撃を受けやすい。多用は禁物。

スクランブルダッシュ

↓↘→+◎or△

弱は地面をダッシュし、強は小ジャンプをする。移動中は相手をすり抜けられる。

ツイスタードライブ

↓↙←↓↙←+◎or△

宙返りをしながら蹴りを繰り出す。対空に使うよりかは、連続技に組み込んで全部ヒットさせていこう。技の出始めに無敵時間があるので、相手の連係に割り込んだりするのも手だ。しかし、技を空振りした後のスキは致命的なので注意しよう。

最後に追い打ちの回転キックを追加してフィニッシュ。ヒット数、ダメージともに増加する

チェーンスライドタッチ

↓↘→↓↘→+⊗or▢

スライドタッチを連続で放つ。ガードされてしまうと危険だが、弱攻撃から簡単に連続技に組み込めるので狙っていこう。やはり近距離強攻撃からスピニングアレイにつなぎ、そこからチェーンスライドタッチにつないでいくと強力だ。奇襲で出すのは控えよう。

掌から大きな光の球が発生し、当たる範囲が広い。ダメージ大きいので、連続技の締めに！

'97スペシャルチーム

'97 SPECIAL TEAM

山崎 竜二

RYUJI YAMAZAKI

サドマゾ

←↙↓↘→+◎or△

舌を出して挑発し、動作中に打撃技を受けると攻撃を受け止め、パンチを出して反撃する。下段技は取れないので注意。カウンターヒットしたら蛇使い上段で追撃しよう。

へびつかい じょうだん

蛇使い 上段

↓↙←+⊗

腕を伸ばし上空へ攻撃する。ボタンを押したままで待機モーションになる。対空技だ。

へびつかい ちゅうだん

蛇使い 中段

↓↙←+◎

腕を伸ばし前方を攻撃する。蛇使いはすべて待機中に△で技を中止できる（蛇だまし）。

へびつかい げだん

蛇使い 下段

↓↙←+▢

腕を伸ばし足下を攻撃する。上、中段より若干出が遅い。うまく3種を使い分けよう。

ばくだんパチキ

爆弾パチキ

投げ間合いで→↘↓↙←→+⊗or▢

相手をつかみ、爆発するほど強烈な頭突きをかます。間合いは通常投げとほぼ同じ。

さばきのあいくち

裁きの匕首

→↓↘+⊗or▢

突進しながらナイフを振り回す。出は遅いが、反撃を受けにくい。連続技にも使える。

ばいがえし

倍返し

↓↘→+⊗or▢

飛び道具をつかんで、弱なら自分のパワーゲージに吸収、強は威力を上げて跳ね返す。

RYUJI YAMAZAKI

ヤキいれ
ヤキ入れ
➡⬇↘+◎

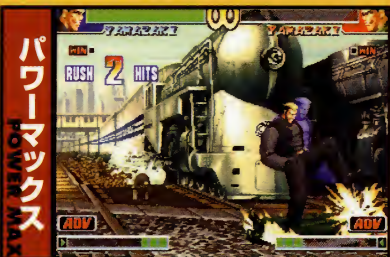
蹴り上げからのカカト落しで、2段目のカカト落しはしゃがみガードできない。

すなかけ
砂かけ
➡⬇↘+△

砂をかけ、相手をひるませる。キャンセルをかけて蛇使い、裁きの匕首などで追撃だ。

ギロチン
⬇↘➡⬇↘➡+⊗or▢

アッパーで跳び上がり、つかんだ相手を叩きつけて地面を引きずり回す。引き付けてから出せば対空技としても使え、連続技にも組み込むことができる。相手にガードされた後は結構スキができてしまうので、確実に当てるように使っていこう。

パワーマックス POWER MAX

引きずりまわした相手を、これでもかと言わんばかりに踏みつけ、体力ゲージの約半分を減らすぞ

ドリル
投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+⊗or▢

コマンド投げで、つかんだ相手をアッパーで高く打ち上げ、さまざまな技で追撃する。追撃の技はパンチボタンの連打数に応じて4種類に変化し、威力もアップしていく。技を決めた後、パンチボタンを押すとで高笑いをするぞ（これによる威力の変化はない）。

パワーマックス POWER MAX

パワーMAXでも連打数で威力と技が変わり、連打も最高状態なら、43ヒットまで当たるようになる

'97スペシャルチーム
'97 SPECIAL TEAM

ブルー・マリー

BLUE MARY

スピンフォール

↓↘→+◎or△

前転浴びせ蹴り。奇襲として使ったり、相手を固めさせて投げ技の布石に使うといい。

マリーズ・スパイダー

M・スパイダー

↓↘→+⊗or▢

相手に跳びつき、腕ひしぎをかける。奇襲として使うといいが、軌道が読まれやすい。

バーチカル・アロー

→↓↘+◎or△

無敵対空技。ヒット時は、M・スナッチャー【→↓↘+○or△】で追い打ちが可能だ。

バックドロップ・リアル

投げ間合いで→↘↓↙←→+⊗or▢

背後を取って、相手の後頭部を叩きつけるコマンド投げ。投げの間合いは結構広いぞ。

ストレート・スライサー

←タメ→+◎or△

スライディングで突進する。当てても相手は転ばないので、単発では使わないように。

クラブ・クラッチ

《ストレート・スライサー》ヒット中↓↘→+◎or△

ストレート・スライサーがヒットするとつながる股裂き。必ずこの技に移行しよう。

マリーズ・リバースフェイスロック

M・リバースフェイスロック

↓↙←+◎

相手の必殺技、及びジャンプ攻撃を捕まえる投げ。多少出が遅いので、早めに出そう。

マリーズ・ヘッドバスター

M・ヘッドバスター

↓↙←+△

相手の下段以外の通常技を受け止めて放り投げる。投げた後は様々な追い打ちが入る。

'97スペシャルチーム

マリーズ・タイフーン

M・タイフーン

投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+◎or△

相手を両足で挟み込み、高角度から叩きつける投げ技。通常投げよりも多少、投げ間合いが広いため、近距離の混戦時には常に狙っていきたい。

パワーマックス POWER MAX

高く跳ねて叩きつけ、技の終わりにはポージングを取る

マリーズ・スプラッシュローズ

M・スプラッシュローズ

⬇↘➡↘⬇↙⬅+⊗or◎

高速で相手に突進し、乱舞を叩き込む。出るまでが早く、キャンセルで連続技にも組み込める。相手の攻撃をガードしたら、反撃などで使おう。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数は28まで増え、最後の追撃が2連続になる

マリーズ・ダイナマイトスウィング

M・ダイナマイトスウィング

⬇↘➡⬇↘➡+◎or△

膝で蹴り上げた後、相手を捕まえブンブン振り回す豪快な打撃投げ。出始めに無敵時間があり、使い勝手が良い。弱と強で蹴り上げる角度が変わる。

パワーマックス POWER MAX

連続バックドロップを追加し、スイングの回数が増える

'97スペシャルチーム

'97 SPECIAL TEAM

ビリー・カーン

BILLY KANE

きょうしゅうひしょうこん

強襲飛翔棍

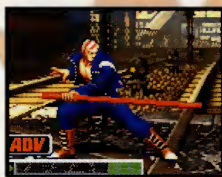
➡⬇↘+◎or△

棒高跳びのように跳び上がり、降下しながら棍を振り回す。上昇中に当たれば相手を浮かせ、下降までが連続ヒットする。連続技にも組み込めるが、判定が狭いため画面端で使おう。

さんせつこんちゅうだんうち

三節棍中段打ち

⬅↙⬇↘➡+⊗or▢

三節棍を伸ばして攻撃。リーチはとても長いが､硬直が長く、三節棍の先にも食らい判定があるため、頼りすぎると逆に痛い目にあう。弱点を注意しながら使えば、十分強い技だ。

かえんさんせつこんちゅうだんうち

火炎三節棍中段打ち

《三節棍中段打ち》ヒット中 ⬇↘➡+⊗or▢

三節棍中段打ちの後に相手を燃やす、追加入力技。2つをセットで使うようにしよう。

せんえんさっこん

旋円殺棍

➡⬇↘+⊗or▢

三節棍を振りながら跳び上がる。引きつけて出せば対空技になる。おもに弱を使おう。

せんぷうこん

旋風棍

⊗ボタン連打

三節棍を高速回転させて攻撃。連続技に組み込んでもいいが、イマイチ威力が低い。

しゅうてんれんぱこん

集点連破棍

▢ボタン連打

棍で連続突きを繰り出す。棍の先が技を食らいやすい。距離を取りたい時に使おう。

BILLY KANE

かりゅうついげきこん
火龍追撃棍
↓↙←+◎

相手の必殺技、ジャンプ攻撃を受け止めて叩き落とす。相手の動きを読んで使おう。

すいりゅうついげきこん
水龍追撃棍
↓↙←+△

相手の通常技を受け止めて反撃。出ている時間は短いが、足払いも受け止められるぞ。

ちょうかえんせんぷうこん
超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

回転させた三節棍から炎を発生させ、前方に飛ばす。弱と強では発生速度と炎の飛距離が違う。飛ばした炎だけ当てるよりも、密着状態なら連続で当たり、威力が高い。出しきってしまえば強いが、近場でガードされると技後の硬直に反撃を受けてしまう。

パワーマックス POWER MAX

飛ばす炎が大きくなり5ヒットする(密着状態なら10ヒット)。さらに画面端まで飛ぶようになる

だいせんぷう
大旋風
↓↘→↓↘→+⊗or▢

無数の三節棍を、相手の頭上に思い切り振り下ろす技。突然出しても、モーションが大きく、なかなか当たらない。狙い目としては、中距離から相手の足払いに合わせて出すと良い。たとえガードされたとしても、間合いが離れるのでリスクは少ない。

パワーマックス POWER MAX

棍を叩き付ける回数が増え、相手が燃えるようになる。反撃は受けにくいのでガンガン使おう

八神チーム
YAGAMI TEAM

八神 庵

IORI YAGAMI

さんびゃくじゅういちしき・つまくし
参百拾壱式・爪櫛
➡⬇↘+◎or△

相手に炎を叩きつける。技の出始めに無敵時間があり、飛び道具がヒットする寸前に飛び上がれば、ノーダメージで相手との間合いを詰められる。ヒット後は、キャンセル葵花が入る。

にひゃくじゅうにしき・ことつき いん
弐百拾弐式・琴月 陰
➡↘⬇↙⬅+◎or△

相手を焼きながら地面に叩きつける突進技。近距離立ち強パンチから連続技に組み込んだり、移動技（若干ゲージが溜まる）としても使える。ただし、ガードされると反撃は必至だ。

ひゃくにじゅうななしき・あおいばな
百弐拾七式・葵花
⬇↙⬅+⊗or◎（3回連続入力）

相手に肘を打ち降ろしつつ突進、最後に地面に叩きつける。中間距離の牽制技として使ったり、通常技や夢弾【→+×・×】の1段目にキャンセルして、連続技に組み込んで使おう。

くずかぜ
屑風
投げ間合いで ➡↘⬇↙⬅➡+⊗or◎

相手と自キャラの位置を入れ換える、攻撃力を持たないコマンド投げ。投げた直後の相手は無防備になるので、追い打ち攻撃を忘れずに。ゲージがあるなら、直接八稚女を狙っても良い。

ひゃくはちしき・やみばらい

百八式・闇払い

↓↘→+⊗or▢

画面端まで届く、地を這う飛び道具。弱は強よりスピードは劣るが、スキは小さい。

ひゃくしき・おにやき

百式・鬼焼き

→↓↘+⊗or▢

炎をまとった拳をアッパー気味に突き上げながら上昇する。対空には、弱より強を使おう。

うらひゃくはちしき・やさかずき

裏百八式・八酒杯

↓↙←↙↓↘→+⊗or▢

燃え盛る火柱で相手の動きを一定時間封じる。ヤマタノオロチの故事に由来した技だ。構えポーズ中は上半身無敵。ボタン押しっぱなしで、ある程度発射のタイミングを制御することができる。技の出が遅いので、連続技に組み込むことは不可能だ。

画面端まで複数の火柱を立てながら進む。ヒットすればもちろん相手の動きが止まるぞ！

きんせんにひゃくじゅういちしき・やをとめ

禁千弐百拾壱式・八稚女

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

姿勢を低くして突進し、捕らえた相手を引き裂き燃やす。屈んで走り出すまでが無敵なので、対空技や反撃技として使ったり、通常技からキャンセルして連続技にも組み込める使い勝手の良い技。ＭＡＸ版は、技の出始めに一瞬タメがあるのでキャンセル不可。

血の暴走により、獣のごとく吼える。決まれば暴走した庵が見られるぞ！

八神チーム

YAGAMI TEAM

マチュア

MATURE

デスロウ

↓↙←+Ⓧor© (3回連続入力)

カマイタチのような手刀を繰り出す。3回連続して入力する技。弱は突進力がなく、3段目は空振りしやすい。主に強を使っていくといいだろう。一応、対空技にもなる。

サクラリッジ

→↓↘+Ⓧor©

放物線を描くように、キリモミ回転しながら攻撃する突進技。深く当てると、後半の攻撃をガードされる上に反撃を受けやすくなる。技の先端を当てる感じを心がけよう。

エボニーティアーズ

↓↘→↘↓↙←+Ⓧor©

攻撃判定の強い飛び道具を飛ばす、長～中距離専用の牽制技。飛び道具は画面端まで届き、強より弱の方がスキは少ない。技の出が遅いので連続攻撃に組み込むことはできない。

ディーサイド

←↙↓↘→+©or△

打撃系のコマンド投げ。降り上げた手が相手にヒットすると、画面端まで投げることができる。連続技に組み込めないが、技の先端を当てる感じで出せば反撃を受けない。

MATURE

メタルマサカー
↓↙←+◎or△

手刀を繰り出しながら突進する。通常技の強攻撃からしか連続技に組み込めない。

デスペアー
↓↘→+⊗or▢

弱より強の方が突進力がある。技の先端を当てる感じで出せば反撃を受けることはない。

ヘブンズゲイト
↓↙←↙↓↘→+◎or△

姿勢を低くしながら突進する技。弱は突進力がなく、ガードされた時のスキが小さい。強はその反対だ。技の出始めに無敵時間があるので、一応対空技にもなる。通常技の強攻撃から連続技に組み込んでいこう。近距離立ち強キックからつなぐのが簡単だ。

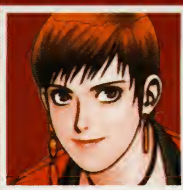
パワーマックス POWER MAX

捕まえた相手を画面端まで引きずり、火柱と共に叩きつける

ノクターナルライツ
↓↘→↓↘→+⊗or▢

ノーマル・MAX版共に技の出が早いが、無敵時間はほとんどないも同然。また、ガードされると相手と密着状態になりやすく反撃は必至だ。必ず通常技の弱攻撃からキャンセルして、連続技に組み込んで使うようにしよう。単発での使用は控えめに。

パワーマックス POWER MAX

MAX版は、ノーマル版より若干ダメージが増す程度だ。セリフ通り「止まらない」ので連続技に

八神チーム

YAGAMI TEAM

バイス

VICE

ゴアフェスト

投げ間合いで →↘↓↙←→+⊗or▢

相手をつかみ地面に引きずってから放り投げる。ブラックンドと比べて威力は弱いが、投げ間合いが広いため連続技に組み込みやすい。技後に間合いが離れるので、仕切直しに良い。

ディーサイド

←↙↓↘→+◎or△

手を伸ばし、相手をつかんで投げる。弱は出が早く連続技に組み込むことが可能。手の端を当てるようにしていけばガードされても反撃は受けない。ふっとばし攻撃後に出すのが有効だ。

ブラックンド

投げ間合いで ←↙↓↘→+⊗or▢

バイスの強さを支えるコマンド投げ。技の始めに無敵時間があり、相手の攻撃を避けながらつかめる。放り投げる瞬間にミサンズロウブのコマンドを完成させ、きっちり追撃をしよう。

メイヘム

↓↙←+⊗or▢

体当たりで相手を弾く。ガードされると反撃の恐れがあるため、連続技の締めに使おう。

ミサンズロウブ

《ブラックンド・メイヘム》中 ↓↘→+⊗or▢

ブラックンドとメイヘム後の追い打ち技。メイヘムを決めたあとは、間を置かずに入力。

八神チーム

VICE

アウトレイジ

↓↙←+◎or△

弱はその場で、強は一歩踏み込んでから無数の蹴りを放つ。ガードされてもスキはない。

レイヴナス

ジャンプ中 ↓↙←+◎or△

空中でのレイヴナス。飛び込みに多用しよう。空中でヒットしたら他の技で追撃可能だ。

ネガティブゲイン

投げ間合いで →↘↓↙← →↘↓↙←+◎or△

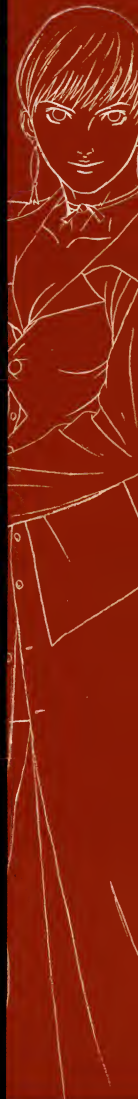
両足を相手の首に挟み、バック宙で地面に叩きつける。とても間合いが広く使いやすい。主に前転や避けからか、小ジャンプで相手の懐に飛び込んだ直後に狙ってみよう。近距離通常技からつなぐこともできるため、接近戦での反撃技として重宝する。

バック宙を3回繰り返し、相手を地面に叩きつける。前転で相手の裏に回ったら決めろ！

ウイザリング サーフェス

↓↘→↓↘→+⊗or▢

すばやいジャンプで懐に入って投げ、地面に叩きつける。慣れていないと見てから回避することもままならない。相手の飛び道具などを抜けて投げを決めることもできる。近距離通常技をガードさせてからキャンセルで出すと、相手をつかめないので注意しよう。

地面に叩きつけたときに出る気の柱の色が変わる。相手の起きあがりに重ねるのもいいぞ

おやじチーム

MASTER TEAM

ハイデルン

HEIDERN

ムーンスラッシャー

↓タメ↑+⊗or◎

弧を描くように手刀で斬りつける。出るまでが遅いため、対空として使うなら早めに出しておこう。なぜか、この技を空振りすると体力を吸い取るブリンガー系の技の威力が上がる。

クロスカッター

←タメ→+⊗or◎

両手を交差させながら振り上げ、真空波を相手に向かって飛ばす技。弱と強では速度が大幅に変わる。なるべく距離を取って、相手に読まれない程度に牽制として使うと良い。

ストームブリンガー

投げ間合いで→↘↓↙←+⊗or◎

つかんだ相手の体力を、自分の体力へと吸収するコマンド投げ。見た目よりも投げ間合いが狭く、かなり接近しないとつかめない。前転や避けを駆使して体力を奪い取ってやろう。

キリングブリンガー

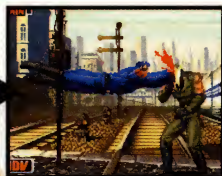
→↘↓↙←+◎or△

手をかざして攻撃を逆に捕まえ、放り上げて真下から突き上げる当て身技。この技も体力を吸収できるが、つかみ判定が出るのは手を広げた一瞬だけなので、非常に使いにくい。

HEIDERN

ネックローリング

↓タメ↑+◎or△

相手に跳びつき、首を刈るように回転する。ガードされた後は弱、強を問わず確実に反撃を受ける。跳びつきは相手をホーミングするので、飛び道具を出そうとした所などを狙おう。

ファイナルブリンガー

↓↘→↓↘→+⊗or▣

相手に跳びついて体力を吸収する、ネックローリングとストームブリンガーが合わさり、強力になったような技。移動速度、ガードされた後のスキはネックローリングと変わらない。密着状態ならその場ですぐにつかめるぞ。前転で裏に回って出すのもいい。

パワーマックス POWER MAX

威力が上がる他は特に変化はない。ムーンスラッシャー空振りから狙うと6割方減らせるぞ！

ハイデルンエンド

↓↙←↙↓↘→+◎or△

光を帯びた手刀を突進しながら突き刺し、相手を爆発させる技。弱と強の違いは移動距離と発生時間。使い所としては、連続技に組み込むといいだろう。出るまではさほど早くないが、弱で出せば近距離強パンチからキャンセルでつなげることができる。

パワーマックス POWER MAX

威力が上がり、最後の爆発が大きくなる。技の後の返り血を払うしぐさがカッコイイ！

MASTER TEAM

おやじチーム

MASTER TEAM

タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

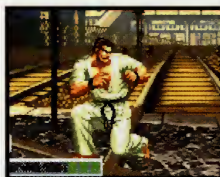
ひえんしっぷうきゃく

飛燕疾風脚

↙タメ→ +◎or△

低空で相手に向かって突進する蹴り技。着地時にスキができやすいので、暫烈拳につなぐなど、連続技に組み込んで使おう。相手の背後にまわってからの入力が決まりやすい。

はおうしこうけん

覇王至高拳

→←↙↓↘→+⊗or▢

巨大な気の弾を放つ技。通常の飛び道具のほとんどを貫通、超必殺技もノーマルなら相殺することができる。しかし、発動まで時間がかかり、スキも大きいので、近距離での使用は危険。

しょうらんきゃく

翔乱脚

→↘↓↙←+◎or△

相手に突進し、連続膝蹴り攻撃を加える移動投げ技。移動中は足下が無敵。遠距離からの使用は飛び道具で止められてしまうので、近距離の通常技に連係させての使用が確実。

もうこ ぶらいがん

猛虎 無頼岩

↓↙←+⊗or▢

打撃防御判定のある打撃技。決まれば2ヒットし、威力も大きい。しかし、タクマのリーチの短さが致命的な欠点となって、使い勝手は悪い。打撃系の通常技の返し技として使いたい。

おやじチーム

TAKUMA SAKAZAKI

こおうけん
虎煌拳
↓↘→+⊗or◎

手先から気の弾を放つ技。弱は発動が早いが弾速が遅い。強は発動は遅いが弾速が速い。

ざんれつけん
暫烈拳
→←→+⊗or◎

パンチを連続してくり出す技。強の方が時間が長い。連続技に組み込んでの使用が◎。

しん・きじんげき
真・鬼神撃
投げ間合いで ↓↘→↓↘→+⊗or◎

打撃系の超必殺技で、ガード不能。投げ間合いのみの発動となる。威力は大きいが、ここでもタクマのリーチの短さが欠点となる。発動時に相手と密着状態になっていないと、空振りしたり、前転で回避されて致命的なスキを作ることになる。

パワーMAX時には攻撃判定が出るまで無敵となり、ヒット数も増える

りゅうこらんぶ
龍虎乱舞
↓↘→↘↓↙←+⊗or◎

相手に突進、打撃系の連続技で失神させ、覇王至高拳で追い打ちをかける。弱は発動が早いが、無敵時間が短い。強は発動が遅いかわりに、無敵時間が比較的長い。どちらもガードされるとスキができるで要注意。弱を通常弱攻撃の連続技として組み込んで使いたい。

パワーMAX時は発動も早く、無敵時間も長くなる。ヒット数も増え、締めの覇王至高拳が3発となる

MASTER TEAM

おやじチーム

MASTER TEAM

草薙 柴舟

SAISYU KUSANAGI

ひゃくはちしき・やみばらい

百八式・闇払い

↓↘→+⊗or▢

地面を這うように炎が進む飛び道具。強は非常にスピードが早く牽制に使えるが、硬直が長いため飛び込まれると危険。通常技をガードされたあとに出して相手を固めたりすると良い。

ひゃくしき・おにやき

百式・鬼焼き

→↓↘+⊗or▢

炎をまといながら上昇する。弱は地上での連続技や反撃に使い、強は引きつけてからの対空として使おう。反撃技としてとても便利ではあるが、ガードされたりすると反撃される。

よんひゃくにじゅうななしき・かみがかり

四百弐拾七式・神懸

→↘↓↙←+◎or△

前方にステップしたあとに拳で打撃を加える。相手はしゃがみガードで防ぐことはできない。下段攻撃にキャンセルをかけて出すと効果的だ。移動距離は短いがスキの少ない弱を使おう。

ひゃくじゅうしき・なたぐるま

百拾式・鉈車

→↓↘+◎or△

相手の足を払い、宙に浮いたところを追撃する。弱なら近距離通常技から確実に決まるので、連続技の締めに適した技だ。空振りすると大きなスキだけが残るので、奇襲には使えない。

おやじチーム

SAISYU KUSANAGI

ななひゃくにじゅうしき・ほむらがさね

七百弐拾式・炎重

↓↙←+ⓍorⒹ(2回連続入力)

腕を下から2回振り上げて攻撃する。弱より強の方が踏み込みが大きい。一撃目で止めることも可能。また、一撃目がヒットしたあとに、弱鬼焼きなどで追撃することもできる。

うらひゃくはちしき・おろちなぎ

裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→+ⓍorⒹ

手を合わせたあと、業火で相手を焼く。コマンドが完成したあとにボタンを押しっぱなしにすれば待機状態になる。このとき弱なら下半身、強なら上半身が無敵になる。炎の先端を相手に当てるように使えば反撃されることもない。連続技に組み込むことも可能だ。

パワーマックス POWER MAX

全身に炎をまとうようになり、多段ヒットするようになる。威力は高いので、連続技に!

せんひゃくにじゅうななしき・つむがり

千百弐拾七式・都牟刈

↓↘→↓↘→+ⓍorⒹ

炎をまとったパンチを打ち込み、巨大な炎で相手を焼く。モーションは派手だが、威力は大蛇薙より劣る。いくらか無敵時間のある強で出すのが良い。ガードされると反撃を受ける、連続技に組み込むか、相手の大きなスキに打ち込むのがオススメ。

パワーマックス POWER MAX

最後に鬼焼きのような上昇技を放ってフィニッシュ。出始めにいくらか無敵時間ができる

アメリカンスポーツチーム
AMERICAN SPORTS TEAM

ヘビィ・D!

HEAVY·D!

ダッキングコンビネーション

↓↙←+Ⓧor©(2回連続入力)

残像を残しながらダッキングで近づき、フックを放つ。残像が出ている間は無敵状態。さらに追加入力で、弱は中段判定の打ち下ろし、強だと下段の足下をすくうパンチを繰り出す。

ダンシングビート

投げ間合いで →↓↘+Ⓧor©

投げ間合いでのみ出せる打撃投げ(1発目がガードを外すため、その後の打撃が入ってしまう)。技を当てた後なら連続技にできるが、技をガードさせた直後は間合い内でも出せない。

ソウルフラワー

↓↙←+Ⓞor△

地面に拳を叩きつけて衝撃を反射する下段技。出始めに無敵時間はあるが、非常に短く、判定も狭いため'94の時以上に使い道がない。起き上がりに中段技と2択をかけるぐらいか?

シャドー

↓↓+Ⓧor©

少し特殊な技で、技自体に攻撃判定はないものの、必殺技がパワーアップする。技が追加されたり、2発連発で出すなど効果は様々。必殺技を出したり、攻撃を受けると効果が消える。

HEAVY D!

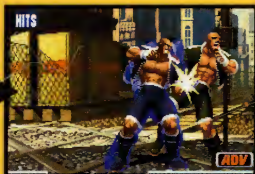
R・S・D
↓↘→+⊗or▢

突進してコークスクリューパンチを放つ。移動し始めには攻撃判定がない。反撃技だ。

ブラストアッパー
↓↘→+◎or△

アッパーカットで風圧を起こす。判定が見た目より狭くすかりやすい。多用は禁物だ。

D・クレイジー
↓↙←↙↓↘→+⊗or▢

突進して強烈なコンビネーションブローを食らわせる乱舞技。弱は出るまでが早く、弱攻撃の連打からも連続技に組み込める。強は出が遅いが、無敵時間が多少長いので連係の割り込みなどにも使えるぞ。その場の状況に合わせて強弱を使い分けていこう。

パワーマックス POWER MAX

コンビネーションの数が増え、最後のアッパーで浮かせた後にダブルR・S・Dを叩き込む！

D・マグナム
↓↘→↓↘→+⊗or▢

拳をかざして気合を溜め、巨大な衝撃波を伴う渾身のストレートを叩き込む。ストレートの拳だけでなく衝撃波にも攻撃判定があり、どちらを当てても威力は同じだ。ボタンを押しっぱなしにすると、発射するタイミングをずらすことができる。

パワーマックス POWER MAX

ボタン押しっぱなしの待機時間が多少長くなり、さらに攻撃判定、破壊力が大幅アップするぞ！

AMERICAN SPORTS TEAM アメリカンスポーツチーム

アメリカンスポーツチーム
AMERICAN SPORTS TEAM

ラッキー・グローバー

LUCKY GLAUBER

デスバウンド

↓↘→+⊗or▢

上から降ってきたバスケットボールをバウンドさせて投げつける飛び道具。強弱でボールの軌道が変わるが、どちらも速度は同じだ。バウンド角度が急なので近距離でしか当てにくい。

デスダンク

↓↙←+⊗or▢

ジャンプしてボールを空中から叩きつける飛び道具。強弱でボールの速度と軌道、投げるモーションが変わる。足下を狙えば下段判定になる。近距離でヒットしたら足払いで追撃しよう。

デスシュート

↓↓+⊗or◎or▢or△

画面上空に向かってシュートして、押したボタンによってボールを降らせる場所を変えられる。自分の場所、左右を問わず、×、○、□、△の順で自分の近くから遠くに落とすぞ。

サイクロンブレイク

↓↙←+◎or△

跳び上がって弧を描くように相手を蹴りつける技。無敵時間はないが、有効な対空技がないため、この技を早めに出して迎撃しよう。しゃがんだ相手にスカされることもあるので注意！

LUCKY GLAUBER

デスヒール

→↓↘+○or△

膝蹴りで浮かせ、カカト落としで追撃する。リーチが短く、対空として使うには弱い。

ラッキービジョン

↓↘→+○or△

残像を残しながらの高速移動。移動中は弱が上半身、強が下半身に食らい判定がない。

ヘルバウンド

↓↘→↓↘→+✕or□

太い光の柱を発生させて相手にぶつける技。弱は発生が早く、強は多少踏み込む分出が遅くなる。先読み対空としてだけでなく、ラッキービジョンを有効に使って相手の後ろから当てたり、飛び道具をかわして当てるなど工夫して使うといいだろう。

パワーマックス POWER MAX

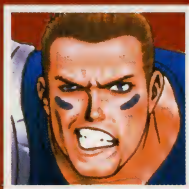
3つの光球が斜めに飛ぶようになる。最高3ヒットだが、場所によりヒット数が減ることもある

ラッキードライバー

↓↘→↓↘→+○or△

相手に向かって足から跳び込み、回転したコマのように連続で蹴り上げるアクロバティックな技。見た目より攻撃判定の発生は遅く、あまり反撃には向かない。連続技にも組み込みにくく、これもラッキービジョンで相手を幻惑しながら使おう。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数が増え、倒れた相手にボールが落ちてくる。ただし、ダウン回避であっさりかわされる

アメリカンスチーム

AMERICAN SPORTS TEAM

ブライアン・バトラー

BRIAN BATTLER

ブライアンハンマー

↓↙←+⊗or⊡

頭上から両手を振り下ろす。ここから様々な投げがつながるが、間合いが離れているとつながらない場合もある。ガードされると反撃を受けるので、近距離立ち強パンチからつなごう。

タイガードライバー

《ブライアンハンマー》ヒット中 ←↙↓↘→+⊗or⊡

ブライアンハンマーから相手を持ち上げ、地面に叩きつける。入力は素早く行う。

サムライボム

《タイガードライバー》中 ↓↓+⊗or⊡

タイガードライバーで地面に叩きつけたときに入力を完了。さらに地面に叩きつける。

ショルダーバックブリーカー

《タイガードライバー》中 ↓↓↓+◎or△

タイガードライバーで地面に叩きつけたあとショルダーバックブリーカーで締め上げる。

バスター&ボム

《ショルダーバックブリーカー》中 ↓↑+⊗or⊡

ショルダーバックブリーカーの終わり際に入力を完了させる。前方に飛んで叩きつける。

ダブルハンマー

《ブライアンハンマー》ヒット中 ↓↙←+⊗or⊡

ブライアンハンマーで叩きつけたあと、折り返し今度は両手を叩き上げて攻撃する。

DDT

《ダブルハンマー》ヒット中 ↓↙←+⊗or⊡

ダブルハンマーからDDTにつなぐ。ここまでに入力は間を置かずに続けて行うこと。

主人公チーム

ブライアンハンマーからの連係図

BRIAN BATTLER

ダブルハンマーからは、3つのルートがある。ブライアン使いならこの連係を覚えよう。

ブライアンハンマー
↓↙←+⊗or▢

ダブルハンマー
↓↙←+⊗or▢

DDT
↓↙←+⊗or▢

タイガードライバー
←↙↓↘→+⊗or▢

サムライボム
↓↓+⊗or▢

ショルダー&バックブリーカー
↓↓↓+◎or△

バスター&ボム
↓↑+⊗or▢

どっちがいいの〜？

ブライアンハンマー→タイガードライバー→ショルダーバックブリーカー→バスター&ボムで締めくくるのがダメージが高いぞ！

ブライアントルネード

←↙↓↘→+⊗or▢

前方にキリモミ回転しながら飛んでいく。スクリューボディプレスがあるので、奇襲での出番は少ない。連続技に組み込むのが無難な使い方だが、他のものに比べるとダメージは低い。

ハイパータックル

←↙↓↘→+◎or△

前方に向かってタックル。技の出始めのモーションが長いため、連続技には組み込めない。弱で肩先を当てるような感じで奇襲に使おう。めりこんでガードされると反撃を受ける。

スクリューボディプレス

ジャンプ中↓↘→+⊗or▢

空中で回転しながら体当たりを敢行。相手の頭上付近で入力すれば、ヒットしたあと背後に回れるので有効だ。フロントステップやバックステップからも出すことが可能なので、EXの方が攻めにバリエーションが持てる。

BRIAN
BATTLER

ロケットタックル

➡⬇↘+◎or△

斜め上空に向けてショルダータックルを放つ。早めに出せば対空技に使える。対空にはスキの少ない弱だ。地上戦でもカウンターや連続技に使用できるが、空振りをすると反撃される。

ビックバンタックル

⬇↘➡⬇↘➡+◎or△

ショルダータックルをしながら突進し、相手を宙に舞い上がらせ、再びショルダータックルで追撃する。画面中央から始めるとキレイに決まるが、画面端だと2発目ぐらいで相手が落下してしまう。近距離立ち強パンチから連続技に組み込むのが実戦的だ。

パワーマックス POWER MAX

ダメージがアップする。めくりスクリューボディプレス→近距離強パンチから決めろ！

アメリカンスーパーノヴァ

⬇↘➡⬇↘➡+⊗or▢

前方にジャンプして飛んでいる相手をつかんだあと、地面に叩きつけて投げる。対空技ではあるが、つぶされやすく使いづらい。相手のジャンプと同時ぐらいに放たないとダメ。空振りしてしまうと、反撃は必至だ。確実に当たる状況で使用するようにしよう。

パワーマックス POWER MAX

地面に叩きつける回数が増える。ジャンプを多用する相手には先読みで出してヒットさせよう

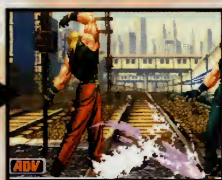
RUGAL BERNSTEIN

チームエディット専用

チームエディット専用
TEAM EDITION

ルガール・バーンシュタイン
RUGAL BERNSTEIN

れっぷうけん
烈風拳
↓↘→+⊗or▢

地面に衝撃波を起こす飛び道具。かのギースが使ったものと同様だが、弱と強はスピードが違うだけでどちらも単発。中間距離や遠距離からの牽制に使えるが、相手の飛び込みには注意。

カイザーウェイブ
→←↙↓↘→+⊗or▢

巨大な気の固まりを放つ。クラウザーの使用した技と同じだが、ボタン押しっぱなしにより待機状態にすることができる。タメ時間が長ければ最大３ヒットまで多段ヒットする。

ジェノサイドカッター
→↓↘+◎or△

上昇しながら蹴りを放つ。ひきつければ対空として威力を発揮する。その際には無敵時間の長い強を使おう。地上戦での反撃にも役立つが、着地際にスキがあるので、多用は危険だ。

ダークバリヤー
↓↘→+◎or△

目の前に気の壁を出現させて飛び道具を跳ね返す。シャイニングクリスタルシュートのような多段ヒットの飛び道具は跳ね返せない。攻撃判定もあるので、連続技に組み込むこともできる。

ゴッドプレス

→↘↓↙←+⊗or□

前方にダッシュし、相手をつかんで壁に叩きつける。ガードされると反撃を受けるので、奇襲には向かない。技の出始めが早いので、連続技や反撃専用に使っていくといいだろう。

ギガンテックプレッシャー

↓↘→↘↓↙←+⊗or□

ゴッドプレスのパワーアップバージョン。これもガードされるとスキができるので、連続技に組み込むのが確実。近距離立ち強パンチからなら簡単につながるので、常に狙っていくと良い。技の出始めは無敵なので、相手の攻撃をすり抜けることもできる。

パワーマックス POWER MAX

左右の壁にいったりきたり3回叩きつける。近距離通常技からキャンセルでつなげよう！

デットエンドスクリーマー

↓↘→↓↘→+◎or△

小ジャンプで相手の頭を踏みつけ、体全体を回転させて攻撃する。弱より強の方が移動距離が長い。しゃがみガードをしている相手（チンとチャン以外）にも当たる。下段攻撃をガードさせてからキャンセルで出したり、相手の飛び道具に併せて出すのが基本だ。

パワーマックス POWER MAX

相手の頭上で体を一回転する。出始めの無敵時間が長いので、飛び道具を越しやすい

SHINGO YABUKI

チームエディット専用

TEAM EDITION

矢吹 真吾

SHINGO YABUKI

しんごキック

真吾キック

←↙↓↘→+◎or◬

前方に向かって回し蹴りを放つ。ヒットすれば相手をダウンさせることができる。遠距離から足の先を当てるようにすれば反撃も受けにくくなるが、ヒットしてもダウンしなくなる。

ひゃくいちしき・おぼろぐるま　みかんせい

百壱式・朧車　未完成

↓↙←+◎or◬

弱は前方に飛び蹴りを一発、強は３発立て続けに出す。奇襲で使うなら弱で、連続技にするなら強を使おう。ときどき強で出すと失敗して地面に落ちるが、相手はこれをガードで防げない。

しんごきんせい　オレしき・にえとぎ

真吾謹製　オレ式・錵研ぎ

投げ間合いで→↓↘+◎or◬

コマンド投げで、３発打撃を繰り出す。最後に相手は宙に浮くので、ジャンプ攻撃や弱朧車で追撃可能。連続技に組み込むと爽快だ。それほど投げ範囲は広くないが、積極的に狙おう。

ひゃくじゅうよんしき・あらがみ　みかんせい

百拾四式・荒咬み　未完成

↓↘→+⊗

打撃技。弱パンチなどから簡単につながるのが利点。奇襲で使うときは拳の先を当てる。

ひゃくじゅうごしき・どくがみ　みかんせい

百拾五式・毒咬み　未完成

↓↘→+▢

荒咬みよりもモーションの大きい打撃技。強攻撃から連続技にするのが主な使い道。

チームエディット専用

SHINGO YABUKI

ひゃくしき・おにやき　みかんせい

百式・鬼焼き　未完成

➡⬇↘+⊗or▢

上昇しながら肘で攻撃をする。対空に使うならギリギリまで引きつけて弱で放とう。

しんごきんせい　おれしき・げっちゅう

真吾謹製　オレ式・月肘

肘落とし。肘の部分に相手の攻撃が当たるとキックで反撃する。一種の当て身技だ。

げしき・かけほうりん

外式・駆け鳳燐

⬇↘➡⬇↘➡+⊗or▢

相手に体当たりをして弾き飛ばす。前作は宙に浮いた相手に確実に追撃ができたが、今回は技後の硬直によりできるときとできないときがある。とりあえずスキの少ない弱朧車を出しておくといいだろう。画面端ならば強の朧車での追撃を狙ってみよう。

パワーマックス POWER MAX

パワーMAXの駆け鳳燐はキャンセル可能。駆け鳳燐がガードされても再び駆け鳳燐で確実に当たる

バーニングシンゴ

バーニングSINGO

⬇↙⬅↙⬇↘➡+⊗or▢

パンチを連発で叩き込む。ガードされてしまうと反撃は確実なので、必ず連続技に組み込んで使用しよう。近距離強パンチから連続技にするのが無難だ。しかし、見た目の派手さを求めないなら、ダメージが大きくコマンドも簡単な駆け鳳燐の方がいいだろう。

パワーマックス POWER MAX

パンチの連打回数が増え、ダメージも上がる。連続技にするならパワーMAXがオススメ

チームエディット専用
TEAM EDITION

'95草薙 京

'95KYO KUSANAGI

ひゃくはちしき・やみばらい

百八式・闇払い（'95年版）

↓↘→+⊗or▢

画面端まで届く、地を這う飛び道具。強より弱の方が若干スキが少なくなっている。相手との間合いが離れている場合は、通常技にキャンセルして出しても回避されることが多い。

ひゃくしき・おにやき

百式・鬼焼き（'95年版）

→↓↘+⊗or▢

炎をまとった拳をアッパー気味に繰り出す技。技の出始めに短い無敵時間があり、対空技として信頼できる必殺技だ。強より弱の方が、ガードされた時にスキが少なくてすむ。

ななじゅうごしき・かい

七拾五式・改

↓↘→+◎・◎or◬・◬

蹴り上げて宙に浮かせた相手を、再度蹴り上げる技。強の2発目を当てた後は、連続で弱朧車や鬼焼き、大蛇薙などの様々な技をヒットさせられるのだ。連続技に組み込もう。

にひゃくじゅうにしき・ことつき　よう

弐百拾弐式・琴月　陽

→↘↓↙←+◎or◬

相手に体当たりし、動きを封じた後に炎で燃やす。移動中は上半身が無敵になる突進技で、弱より強の方が移動距離は長い。近距離立ち強キックなどにキャンセルして、連続技しよう。

'95 KYO KUSANAGI

ひゃくいちしき・おぼろくるま

百壱式・朧車（'95年版）

←↓↙+◎or△

技の出始めに無敵時間がある突進技。弱は1発、強は3発の蹴りを連続で放つ。技の発生が早い弱のみ、通常の弱攻撃からの連続技に組み込める。ただし、弱・強ともにガードされると反撃は必至だ。

うらひゃくはちしき・おろちなぎ

裏百八式・大蛇薙

↓↙←↙↓↘→+⊗or▢

燃える炎を叩きつけるように放つ。技の性能は、ノーマル版とほとんど同じ。MAX時なら炎が画面端まで届き、ガードされても反撃を受けない。炎を構えている間は、弱は下半身、強は上半身が無敵。無敵時間を利用すれば、相手の攻撃を交わしつつ反撃できる。

パワーマックス POWER MAX

待機の間は体が炎に包まれる。放つ炎は多段ヒットするようになり、ダメージが増える

チームエディット専用
TEAM EDITION

裏テリー・ボガード

EX TERRY BOGARD

パワーウェイブ（'95年版） ↓↘→+⊗or◎

射程距離が長く、画面端まで届く。ただし、判定が小さいので、ジャンプで簡単に回避されてしまう。発動後のスキが大きいため、牽制や強攻撃に組み合わせて使うのがベスト。

バーンナックル ↓↙←+⊗or◎

相手との距離を一気に縮められるので、プレッシャーをかけられる。しかし、技を出したあとのスキが最大のネック。通常技からつないだり、連続技に組み込んでの使用が基本だ。

クラックシュート ↓↙←+◎or△

空中を回転し、蹴りをあびせる技。遠距離から出すと防御されやすく、近距離だとヒットするまで時間がかかるためつぶされる。中距離で使用するか、飛んだ相手にあわせて繰り出そう。

ライジングタックル（'95年版） ↓タメ↑+⊗or◎

表版との最大の違いは、コマンドが"ため"になっていることと、攻撃判定が出るまでは無敵になっている点。無敵時間の長さを考えると、弱に比べて強の方が使いやすい。

ファイヤーキック

←↙↓↘→+◎or△

ヒットしたあと相手を浮かせられるので、追い打ちが可能。威力が大きく、下段判定があるが、スキが大きくガードされると確実に反撃を受けてしまう。奇襲技としての使用や連続攻撃に組み込んで使うのが理想的。

パワーゲイザー

↓↙←↙→+⊗or▢

拳を地面に叩きつけ、気を放出する技。パワーウェイブのように画面端まで走らず、上に突き出るのが特徴。相手がジャンプやダッシュで飛び込んできたところに合わせて出そう。接近戦で使用する場合はしゃがみ攻撃からつなげて出していこう。

パワーマックス
POWER MAX

連続して3本の気の柱が前へと出ていく。1発目がヒットすれば、残りの2発もすべてヒットする

チームエディット専用

TEAM EDITION

裏アンディ・ボガード

EX ANDY BOGARD

ざんえいけん

斬影拳

↙→+⊗or◎

残像を残して突進し、肘打ちを食らわす。表のアンディの持つ技と変わりがない。奇襲に使うならスキの少ない弱を使う。ヒットしたら必ず我弾幸までつなげること。

がだんこう

我弾幸

《斬影拳》ヒット中↓↘→+⊗or◎

斬影拳から両手を突き出して追い打ちをする。これも表のアンディの技と同じ。斬影拳がガードされても出すことはできるが、スキが大きいため反撃を受けやすい。

ひしょうけん

飛翔拳（'95年版）

↓↙←+⊗or◎

表版とは違い、弾が画面端まで飛ぶようになった。弾の速度は遅い方なので、遠距離の牽制には使いにくい。確実にガードさせられる距離で使おう。連続技にも組み込める。

しょうりゅうだん

昇龍弾（'95年版）

→↓↘+⊗or◎

表版とグラフィックが変わり、昔のシリーズのタイプのものになっている。ヒット数こそ少ないが、対空としての性能は表版以上。弱は地上戦で、強は対空技として使おう。

EX ANDY BOGARD

くうはだん
空破弾
←↙↓↘→+◎or△

山なりの軌道で足先から飛び込む。表版と変わりはない。撃壁背水掌がなくなったため、使用頻度は低い。奇襲で使う場合は、足先を相手にガードするような感じで狙おう。

ちょうれっぱだん
超裂破弾
↓↙←↙↓↘→+◎or△

炎をまとった空破弾を放つ。これも表版と変化がない。撃壁背水掌がなくなってしまったので、追い打ちとして使えなくなった。よって、対空やしゃがみ強パンチから連続技に組み込んでいこう。ガードされると反撃は必至なので、奇襲には向かない。

パワーマックス POWER MAX

MAX版も表のアンディのものと変化なし。多少無敵時間があるので、相手のスキへはこれで反撃

だんだだん
男打弾
↓↘→↓↘→+⊗or◎(ボタン連打)

拳を連打する裏アンディ独特の超必殺技。ヒット中にパンチを連打すれば最大6ヒットまでヒット数を増やすことができる。使うタイミングとしては飛翔流星拳と同じで連続技に組み込むのが良い。近距離強パンチ→上げ面からつなぐのがカッコイイぞ。

パワーマックス POWER MAX

MAX版もボタン連打することによりヒット数を12まで増やせる。裏アンディなら決めるしかない！

チームエディット専用
TEAM EDITION

裏ジョー・ヒガシ

EX JOE HIGASHI

ハリケーンアッパー('95年版)

←↙↓↘→+⊗or⊡

竜巻を放つ飛び道具。表版と違い画面端まで届くようになった他に、強は単発で発射できるようになった。近距離通常技からキャンセルをかけて出し、ラッシュ状態を作りだそう。

タイガーキック

→↓↘+◎or△

飛び膝蹴り。表版との変更点はない。対空に使うなら無敵時間の長い強がオススメ。連続技に組み込む場合は、なるべく相手に接近した状態で放とう。空振りするとスキだらけだ。

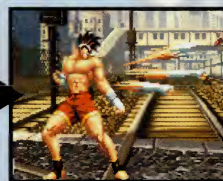
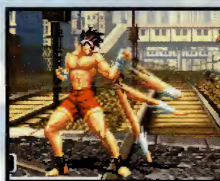
スラッシュキック

←↙↓↘→+◎or△

前方に向かって飛び蹴りを放つ。ガードされるとスキが大きいため連発は危険。ハリケーンアッパーを前転か避けで回避した相手に当てることもできるが、連続技にするのが無難だ。

ばくれつけん
爆裂拳('95年版)

⊗or⊡ボタン連打

表版とは違い片手だけでパンチを繰り出すようになった。技中にキーを入れれば前方に進むこともできる。牽制で使う場合は手の先をガードさせるようにすれば反撃を受けにくい。

ばくれつフィニッシュ
爆裂フィニッシュ（'95年版）
《爆裂拳》動作中 ↓↘→+⊗or◎

表版とはフィニッシュのモーションが違う。弱はその場でアッパーを放ち、強は飛び上がってアッパーを放つ。相手と密着状態なら弱を使い、少し間合いが離れているなら強で追撃する。連続技の締めにはこれだ。

スクリューアッパー
↓↘→↓↘→+⊗or◎

巨大な竜巻を発生させる。表版と変化はない。主にハリケーンアッパーから連続で出して、飛び込んできた相手に当てるのに使う。また、弱攻撃から連続技にしやすいので、しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチからつなげるのが簡単かつ実戦的だ。

パワーマックス POWER MAX

ジョーがジャンプして竜巻を放つようになる。威力とスピードがともに増加。連続技にもできる

EX RYO SAKAZAKI

チームエディット専用

チームエディット専用

TEAM EDITION

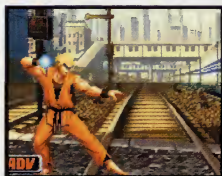
裏リョウ・サカザキ

EX RYO SAKAZAKI

こおうけん

虎煌拳（'95年版）

↓↘→＋ⓧorⓨ

表版と違って画面端まで弾が飛ぶようになっている。スピードが早めなので、牽制技としても役立つ。連続技にも組み込むことができるので、多用する技のひとつだ。

くうちゅうこおうけん

空中虎煌拳（'95年版）

ジャンプ中↓↘→＋ⓧorⓨ

空中から斜め下に向かって虎煌拳を放つ。弱より強のほうが下に向かって飛ぶようになる。相手の膝元を狙えば下段攻撃となり、相手はしゃがみガードしなければならない。

こほう

虎砲

→↓↘＋ⓧorⓨ

表版と若干モーションに変化があり、技の性質も変わっている。特に無敵時間が長いため、対空として威力を発揮する。その際にはスキの少ない弱が良い。地上戦でも弱を使おう。

ざんれつけん

暫烈拳（'95年版）

→←→＋ⓧorⓨ

拳を連打し相手に叩き込む。ガードされるとスキが大きいので、強パンチなどから連続技に使おう。タクマのように飛燕疾風脚などから連続技にはならないのが残念だ。

EX RYO SAKAZAKI

ひえんしっぷうきゃく

飛燕疾風脚

前方に向かって廻し蹴りを放ちながら進む。表版と性能は同じで、連続技専用に使っていくのが良い。技の出始めが早いので、弱攻撃からも簡単につながるのが利点だ。

はおうしょうこうけん

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+⊗or⊡

巨大な気を飛ばす。表版と性能に変化はない。通常の飛び道具はすり抜ける性質がある。虎煌拳から連続で出して、ジャンプで飛び越そうとした相手に当てる戦法も良い。EXなら連発する手もある。連続技にするなら、弱で出さないとつながらない。

パワーマックス POWER MAX

全部で5ヒットするようになる。弱でも高速で進むようになるので、相手に当たりやすい

りゅうこらんぶ

龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+⊗or⊡

前方に突進後、無数の乱撃を食らわす。これも表版と性能の変化はない。ガードされてしまうとスキができるので、反撃や連続技専用に使用していこう。特に相手の超必殺技をガードした後は、冷静にこの技で反撃をしかけていきたいところだ。

パワーマックス POWER MAX

最後に飛び上がるようにして相手を追撃する。MAX版は連続技に組み込むことができないので注意！

チームエディット専用

TEAM EDITION

裏ロバート・ガルシア

EX ROBERT GARCIA

りゅうげきけん

龍撃拳（'95年版）

↓↘→+⊗or▢

表版と違い画面端まで光弾が飛ぶ。弾速は弱よりも強のほうが速い。発動後は硬直するので、相手と距離を置いて牽制技として使おう。放ったあとに続いて覇王翔吼拳を出すと良い。

りゅうが

龍牙

→↓↘+⊗or▢

表版と同様、飛び上がりながらアッパーを放つ技。攻撃判定が強く、とても使いやすい。特に弱は対空技、連続技のどちらでもOK。空振りするとスキが大きいので注意しよう。

げんえいきゃく

幻影脚（'95年版）

→←→+◎or△

裏ならではの連続蹴り技。強の方が蹴りを出している時間が長い。無敵時間はなく、他の技との連係が基本となる。特に飛燕疾風脚との連係は◎。連続技にも組み入れると良い。

ひえんしっぷうきゃく

飛燕疾風脚（'95年版）

→↘↓↙←+◎or△

グラフィックは「'95」、「龍虎」のものだが、コマンド自体は変化なし。ヒット数は減り、ガード後の反撃を受けやすいので、連続技に組み込もう。ガードされてもスキは少ない。

EX ROBERT GARCIA

ひえんりゅうじんきゃく

飛燕龍神脚

ジャンプ中 ↓↙←+◎or△

空中から急降下蹴りを放つ技。対空技で反撃を受けやすいので、飛び込み強キックからの連系など、他の技との併用で確実に決めよう。単発で使うときは相手の足下を狙うと良い。

はおうしょうこうけん

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+⊗or▢

グラフィック、性能ともに表版と同じ。巨大な気の光弾を放つ技。発動までに時間がかかるため、牽制用として使うことが多い。強より、弱の方が弾速が早い。ほとんどの飛び道具を貫通するので、スキの多い技、発動の遅い飛び道具の返し技としても有効。

パワーマックス POWER MAX

ただでさえ大きな光弾がより巨大になって、高速で相手に襲いかかる。最大で5ヒットする

りゅうこらんぶ

龍虎乱舞

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

高速で相手に突進、連続打撃を繰り出す技。弱よりも強の方が移動距離が長い。ガードされても、相手のゲージを減らすことができるが、スキができやすいので要注意。近距離強パンチやしゃがみ強パンチからつなげるなどして、確実に決めよう。

パワーマックス POWER MAX

パワーMAX時はヒット数が28発に増え、最後に龍牙連発で締めくくる。与えるダメージも大きい

チームエディット専用
TEAM EDITION

裏ユリ・サカザキ

EX YURI SAKAZAKI

こおうけん
虎煌拳（'95年版）
↓↘→+⊗or▢

表版とは違い、画面の端まで弾が飛ぶ。ただし、ヒットしても相手はダウンしない。また、飛び込みや前転、回避からの反撃を受けやすい。近距離の通常技からキャンセルして使おう。

らいおうけん
雷煌拳（'95年版）
↓↘→+◎or△

ノーマルとは違い、気の光弾が飛ぶ。飛び上がる高さ以外は弱、強ともにほぼ同じ性能。発動時に足下が無敵になるのも、弾の落下地点も同じだ。砕破と連係させて使用すると効果的。

サイファ
砕破
↓↙←+⊗or▢

相手の飛び道具を無効にできる技。また、ヒットさせれば、相手をダウンさせることもできる。技の出が早いので、通常強攻撃や虎煌拳と組み合わせよう。対空技としても使える。

ひゃくれつびんた
百烈びんた
→↘↓↙←+◎or△

表版ではリストラされてしまった移動投げ技。ガード不能で、ヒットすればダウン回避不能。弱よりも強の方が移動距離が長い。相手の不意をついたり、連係に組み込んで使おう。

はおうしょうこうけん

覇王翔吼拳

→←↙↓↘→+⊗or⊡

巨大な光弾を放つ技。ほとんどの飛び道具を貫通する。弱は弾速が遅く、強は早い。強弱ともに発動に時間がかかるため、近距離での使用は控える。

パワーマックス POWER MAX

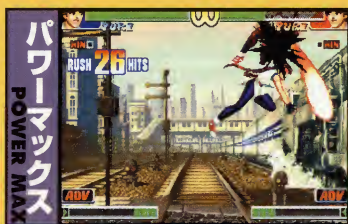
光弾はより巨大になり、最大で5ヒットする

ひえんほうおうきゃく

飛燕鳳凰脚

↓↘→↘↓↙←+◎or△

発動までの時間は短いが、技を出す時に叫び声をあげるため、攻撃が相手に読まれやすいのが欠点。通常のしゃがみ弱攻撃からの連続技に組み込もう。

パワーマックス POWER MAX

ノーマルと変わらず、パワーMAX時は26発ヒットする

（芯！ちょうアッパー）めっきざんくうが

滅鬼斬空牙

↓↘→↓↘→+⊗or⊡

ヒット数は３発と少なめ。ただし、威力は大きい。発動も早く、無敵時間も長い。通常弱攻撃との連係や相手の連係への割り込み技として使おう。

パワーマックス POWER MAX

ヒット数は３発と変わらないが、ダメージは絶大だ

チームエディット専用

TEAM EDITION

裏不知火 舞

EX MAI SHIRANUI

かちょうせん

花蝶扇

↓↘→+⊗or▢

扇を飛ばす。表版のものと変化はなく、飛び込まれやすいのも同じ。遠距離で牽制での連発は控え、相手に少なくともガードさせられる状態で放とう。連続技にもできる。

りゅうえんぶ

龍炎舞

回転しながら炎をまとった扇で攻撃。表版と比べて見違えるようにスピードがアップし、さらにダウンを奪うことができるようになった。ガードされても反撃の心配がない。

ひっさつしのびばち

必殺忍蜂

前方に向かって体当たり攻撃。表版と変化はなく、ガードされたあとのスキは大きい。花蝶扇を放ったあとに続けて出して、間合いを詰めたりもできるが、連続技専用に使おう。

ムササビのまい

ムササビの舞

壁で三角飛びをしてから体当たりをする。空中で出すときは【↓↙←+○or×】と入力。性質は表版と変化がない。特殊技の黒燕の舞からも出せるので、連続技にもできる。

EX MAI SHIRANUI

さよちどり
小夜千鳥

扇を振り下ろす裏舞のオリジナル技。必殺技ではあるが、キャンセルで龍炎舞を続けて出すことができる（他の技は出せない）。また、扇の先端で飛び道具を跳ね返すこともできる。

ちょうひっさつしのびばち
超必殺忍蜂

↓↙←↙↓↘→+◎or△

炎につつまれた忍蜂。表版と性質は変わらない。遠距離から出してヒットさせてもほんの少しのダメージしか与えることができない。よって奇襲に使うよりは、しゃがみ強パンチからつなげて相手の体力を奪っていくのが確実だ。EXなら避け攻撃から狙おう。

多段ヒットするようになるのも同じ。MAX版は威力が高いので、連続技のフィニッシュに決めろ！

はなあらし
花嵐

↓↘→↓↘→+⊗or▢

裏舞のオリジナル技。突進したあと扇で打撃を加えながら上昇する。ガードされると無防備な状態に陥るため、反撃や連続技専用に使うのがオススメ。しゃがみ強パンチからの連続技が簡単だが、超必殺忍蜂よりダメージが低い。どちらを使うかは好みで決めよう。

扇での回転攻撃の速度が早くなり14ヒットする。相手の体力を満タンから半分奪うほどの威力だ！

チームエディット専用
TEAM EDITION

裏ビリー・カーン

EX BILLY KANE

さんせつこんちゅうだんうち
三節棍中段打ち

←↙↓↘→+⊗or◎

三節棍を伸ばして攻撃する。表版と変化はなく、連続技や遠距離からの牽制に使おう。ただし、相手に読まれて飛び込まれるとなすすべがないので注意。ヒットしたら火炎三節棍へ。

かえんさんせつこんちゅうだんうち
火炎三節棍中段打ち

《三節棍中段打ち》ヒット中 ↓↘→+⊗or◎

三節棍中段打ちヒット後に、相手を燃やす。コマンドは三節棍中段打ちから間を置かずに入力すること。近距離立ち強パンチなどから連続技にできる。性能は表版と変わりはない。

きょうしゅうひしょうこん
強襲飛翔棍

→↓↘+◎or△

棒高跳びのように上空に飛んでから、下降して追撃する。上昇中にヒットすれば相手が宙に浮くようになり、下降攻撃がヒットしたあとに様々な技で追撃できるようになった。

すずめおとし
雀落とし

↓↙←+⊗or◎

斜め上空に向かって三節棍を放つ裏ビリー独特の技。先読みをすれば対空にも使っていけるが、遅れると飛び込み攻撃を受ける。強襲飛翔棍の追い打ちとして役に立つ。

チームエディット専用

せんぷうこん
旋風棍
⊗ボタン連打

棍棒を回転させて攻撃する。性能は表版と同じで、連続技以外には有効な使い道はない。

しゅうてんれんぱこん
集点連破棍
▢ボタン連打

正面に向かって棍棒で突きを繰り返す。スキが大きいので、牽制よりは連続技に使用。

ちょうかえんせんぷうこん
超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

炎のまとった棍棒を回転させ、正面に炎を飛ばす技。対空や連続技に使える。表版と変化はないが、裏では強襲飛翔棍の追い打ちとして威力を発揮する。画面端で強襲飛翔棍を決めたら、すかさずこの技を出せば、相手をお手玉のように拾うことができる。

パワーマックス POWER MAX

炎が多段ヒットするようになり、威力もアップ。ただしMAX版は強襲飛翔棍からは連続でつながらない

サラマンダーストリーム
↓↘→↓↘→+⊗or▢

裏ビリーのオリジナル技。炎をまとった棍棒を回転させて相手を燃やす。ガードされると大きなスキが残るので、反撃技か連続技に使用する。連続技にする場合はしゃがみ強パンチなどから決められるが、難易度は高い。裏ビリーを使うなら使いこなしたい技だ。

パワーマックス POWER MAX

棍棒を回す回数が増え、全部で6ヒットするようになる。相手の体力を満タンから半分くらい減らす

チームエディット専用
TEAM EDITION

乾いた大地の社

KAWAITA DAICHI NO YASHIRO

くじくだいち
КУЖИКУ ДАЙЧИ

↓↙←+⊗or▢

斜め前方にジャンプして相手の肩をつかみ背後に回る。背後に回ったら近距離立ち強キックからコマンド投げにつなげよう。近距離通常技にキャンセルをかけて相手の不意をつこう。

むせぶだいち
МУСЭБУ ДАЙЧИ

投げ間合いで→↘↓↙←→+⊗or▢

相手をつかみ左右の地面に叩きつける。大門の地獄極楽落としに似たような技だ。前転や避けから狙うのはもちろん、近距離強キック→特殊技から連続技にすることもできる。

にらぐだいち
НИРАГУ ДАЙЧИ

投げ間合いで←↙↓↘→+⊗or▢

相手の肩をつかみ、一回転してから上空に放り投げる。相手が宙に浮いているときにジャンプ強キックなどで追撃が可能。この場合相手はダウンしないので、そのまま攻め続けられる。

おどるだいち
ОДОРЧ ДАЙЧИ

←↙↓↘→+◎or△

ダッシュして相手をつかむ移動投げ。技のスピードが早く奇襲に最適。通常技をガードさせてからキャンセルで出した場合は、相手をつかめなくなるので注意。弱は連続技に組み込める。

KAWAITA DAICHI NO YASHIRO

ほえるだいち

ХОЭРЧ ДАЙЧИ

↓↘→↓↘→+⊗or▢

拳の先から気を放出する。ボタン押しっぱなしで威力が上昇し、最後まで押しているとガード不能技に変化する。見た目よりは射程距離が短い。

パワーマックス POWER MAX

気の色がオレンジになり、相手の体力を7割も奪う!

あらぶるだいち

АРАБУРУ ДАЙЧИ

投げ間合いで ↓↘→↓↘→+◎or△

くじくだいちと同じような軌道でジャンプし、つかんだ相手を地面に叩きつけてから豪快に投げる。相手の飛び道具を避けながら決めることもできる。

パワーマックス POWER MAX

左右に叩きつける回数が増え、最後は大きく投げ飛ばす

あんこくじごくごくらくおとし

АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ

投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+⊗or▢

ローキックで相手を倒してから、左右の地面に叩きつけて投げ飛ばす。空ジャンプや前転から狙うのも効果的だし、連続技に組み込んでも強力。

パワーマックス POWER MAX

気の柱で追撃。「調子こいてんじゃねえぞコラ〜!」

AREKURUU INABIKARI NO SHERMIE チームエディット専用

チームエディット専用
TEAM EDITION

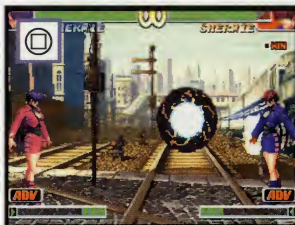
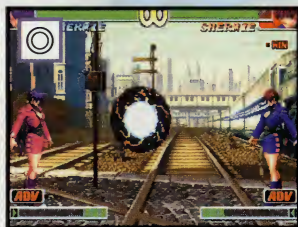
荒れ狂う稲光のシェルミー

AREKURUU INABIKARI NO SHERMIE

むげつのらいうん

МУГЭЦУ НО РАЙУИ

←↙↓↘→+⊗or◎or▢or△

雷球をボタンに応じて瞬間的に出現させる。×ボタンから○、□、△になるにつれて遠くに雷球が出現する。前作と違い、長時間雷球が発生しなくなった。出した瞬間に飛び込まれると危険なので、読まれない程度に使おう。相手の起きあがりに重ねておくと良い。

やたなぎのむち

ЯТАНАГИ НО МУЧИ

↓↙←+⊗or▢

腕を左右に振って雷撃を放つ。背の低いキャラにはしゃがまれてしまうと当たらない。接近戦で連続技専用に使っていこう。連続技にするなら近距離立ち強パンチ→【→+○】からつなごう。

しゃじつのおどり

ШАЖИЦУ НО ОДОРИ

↓↙←+◎or△

キリモミ回転しながら相手に蹴りを浴びせる技。足先をガードさせるようにして、奇襲に使おう。着地後のスキは以外と少ないので、攻め続けられる。連続技に組み込むことはできない。

AREKURUU INABIKARI NO SHERMIE

らいじんのつえ

РАИЖИН НО ЦУЭ

空中で前宙から蹴りを放つ。ジャンプから出すよりもバックステップやフロントステップ(EX○み)から出すのが効果的。そうすると着地までのスキが消え、有効な奇襲技となる。

しゅくめい・げんえい・しんし

ШУКУМЭЙ, ГЭНЭЙ, СИНСИ

⬇⬊➡⬇⬊➡+◎or△

雷撃をまといながら飛び蹴りで突っ込む。ガードされると反撃を受けるので、奇襲には不向き。相手の大きなスキを狙って放つか、近距離強パンチから連続技にして確実に決めていきたい。ヒットしたあとは、ダウンしている相手の起きあがりをすばやく攻めよう。

パワーマックス POWER MAX

稲妻が激しくなり5ヒットするようになる。ガードされたときのスキの大きさは相変わらずだ

あんこくらいこうけん

АНКОКУ РАИКОКЭН

⬇⬊➡⬇⬊➡+⊗or▢

雷撃をまとったパンチを放つ。紅丸の雷光拳と同じような技だ。間合いが離れていても全段キレイに決まるのが特徴。なので、近距離強パンチにキャンセルをかけて出せば、大ダメージを与えることができる。ガードさせた場合はガードキャンセル緊急回避に注意。

パワーマックス POWER MAX

9ヒットするようになる。その威力は絶大で、連続技に組み込めば相手を瀕死に追い込める

チームエディット専用

TEAM EDITION

炎のさだめのクリス

HONOO NO SADAME NO CHRIS

かがみをほふるほのお

КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО

⬇⬋⬅+⊗or▢

前方に宙返りをしながら炎を叩きつける。着地時のスキが大きく、密着状態でガードされてしまうと危険。近距離攻撃から連続技に組み込むのがいいが、しゃがまれると当たりにくい。

つきをつむほのお

ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО

➡⬇⬊+⊗or▢

炎をまといながら上昇攻撃。弱はその場で繰り出すため、対空技に向いている。強は2回転してから放つため、こちらは連続技専用。近距離立ち強パンチからつなげると爽快だ。

ししをかむほのお

ШИШИ О КАМУ ХОНО

投げ間合いで ⬅⬋⬇⬊➡+◎or△

手刀を相手のボディに連打してから、ステップキックで締めくくるコマンド投げ。最後のステップキックにキャンセルをかければ、浮いた相手に弱つきをつむほのおで追撃可能。追い打ちはジャンプ強キックにしても良い。

HONOO NO SADAME NO CHRIS

たいようをいるほのお

ТАЙЁ О ИРУ ХОНО

↓↘→+Ⓒor Ⓓ

前方に向かって炎を飛ばす。ヒットすれば相手はしばらく硬直するので通常攻撃や、つきをつむほのおなどで追撃することができる。相手と密着状態で放つと炎が当たらないのが欠点。

だいちをはらうごうか

ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА

↓↘→↓↘→+Ⓒor Ⓓ

炎をまといながら突進をする。相手のスキの大きい技に併せて、これで反撃するのがオススメ。前作ではししをかむほのおからの追撃として活躍したが、今回は残念ながらつながらない。近距離強攻撃から連続技にするか、もしくは対空技として使おう。

パワーマックス POWER MAX

左右に行ったりきたり3回連続で技を繰り出す。惑わされて当たってくれる相手も多い

あんこくおろちなぎ

АНКОКУ ОРОЧИ НАГИ

↓↙←↙↓↘→+Ⓒor Ⓓ

草薙京が持つ大蛇薙と同様の技。ボタンを押しっぱなしにすることにより、攻撃を待機することができる。このときは上半身が無敵。炎の先を当てるようにしていけば、反撃を受けない。たいようをいるほのおを前転で避けようとした相手に当てたりしよう。

パワーマックス POWER MAX

多段ヒットするようになって、ダメージも上がる。ノーマル版と同じく近距離攻撃に組み込もう

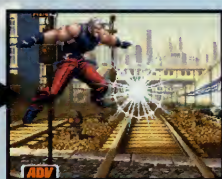
OMEGA RUGAL

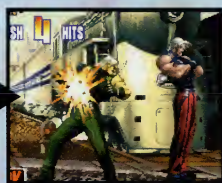
チームエディット専用
TEAM EDITION
オメガ・ルガール
OMEGA RUGAL

グラビティスマッシュ（地上）
↓↘→+⊗or▢

巨大な弾を前方に飛ばす。ボタンを押っぱなしにすることにより、弾がバリアのようになり、飛ばすのを待機できる。このときはあらゆる飛び道具を受けつけなくなる。攻防一体の技だ。

グラビティスマッシュ（空中）
ジャンプ中 ↓↘→+⊗or▢

弱強ともに斜め下の軌道で飛ぶ。ジャンプ攻撃から連続技になるし、空中で待機状態にすれば相手の対空技をつぶせる。EXなどはフロントステップから出すこともできる。

バニシングラッシュ
→↘↓↙←+⊗or▢

超ダッシュから相手に連打を加え、そのまま後方に移動する。画面端以外ならガードされても、相手の後方にすり抜けるため撹乱させられる。ガードされてもスキが少ない。超強力な奇襲技。

ダークジェノサイド
→↓↘+◎or△

ジェノサイドカッターの改良版。対空、反撃技として非常に強力。対空なら強を使おう。

ダークバリヤー
↓↘→+◎or△

前方にバリアを発生させ、相手の飛び道具を跳ね返す。ルガールのものより威力がある。

チームエディット専用

OMEGA RUGAL

ギガンテックプレッシャー

↓↘→↘↓↙←+⊗or▢

前方に突進して相手をつかみ壁に叩きつける。ルガールのものより威力が大きい。近距離立ち強パンチから簡単に連続技にできる。頼りになる技だ。

パワーマックス POWER MAX

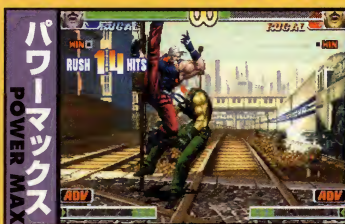
左右の壁に移動して叩きつける。相手の体力を7割奪う

デストラクションオメガ

↓↘→↓↘→+◎or△

乱打を浴びせる技。最初に相手をつかむモーションがあるが、コマンド投げではないのでガードは可能。発生が早く、簡単に連続技になるため強力だ。

パワーマックス POWER MAX

打撃の回数が増える。出始めが無敵なので、反撃に最適

ルガールエクスキュージョン

↓↘→↓↘→+⊗or▢

相手を手刀で貫く技。ハイデルンのストームブリンガーに似ているが、相手の体力は吸わない。他の超技に比べてスキがあり、威力も低めだ。

パワーマックス POWER MAX

ノーマル版と比べてグラフィックには変化がない

COLUMN

裏キャラクター出現コマンド

L1ボタンを押せ!

キャラクター画面選択時に、L1ボタンを押しながら右のキャラを選択すると裏キャラになる。('95草薙京は草薙京、乾いた～社は七枷社、荒れ狂う～シェルミーはシェルミー、炎の～クリスはクリスを選択する) 裏キャラは必殺技に変化があるのが特徴だ。

L1+決定で出現するキャラ	
'95草薙 京	テリー・ボガード
アンディ・ボガード	ジョー・ヒガシ
不知火 舞	ビリー・カーン
リョウ・サカザキ	ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ	乾いた大地の社
荒れ狂う稲光のシェルミー	炎のさだめのクリス

OMEGA・RUGAL

オメガ・ルガール

使用コマンド

ラストボスのオメガ・ルガールも使用可能。使用コマンドは他の裏キャラと同じで、L1ボタンを押しながらルガール・バーンシュタインを選択すればOKだ。オメガ・ルガールは他のキャラと一線を画すほど、強さが違う。勝てなかった相手でも、このキャラを使えば勝てるだろう。

グラビティスマッシュはバリアにもなる最強の飛び道具だ

超必殺技はどれも強力なものばかり。その威力は絶大だ!

COLUMN

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

連続技 & CPU攻略

COMBINATION TECHNIQUE&VS CPU

全51キャラの連続技を解説。自分のレベルにあった連続技をマスターしよう。CPU戦のワンポイントアドバイスも必見だ！

主人公チーム
HEROES TEAM
草薙 京
KYO KUSANAGI

強七拾五式・改からの追い打ちを確実に決めろ!

①は近距離立ち強キックのあとに【→+○】を入れても良い。②は牽制の遠距離強パンチがヒットしたら狙おう。③は密着時に有効な連続技。ゲージが溜まっていたら最後の八拾八式を無式に変える。④は七拾五式・改からの追い打ちの一例。この他にも大蛇薙や無式を始め、鬼焼き、R.E.D.KicK、琴月陽が決まる。①～④の他にも荒咬みや毒咬みからの連続技も決めていこう。

連続技	難易度
①ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→琴月 陽	易
②遠距離立ち強パンチ→R.E.D.KicK	普
③しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→【↘+△】	普
④近距離立ち強パンチ→強七拾五式・改→荒咬み→しゃがみ強パンチ(画面端限定)	難

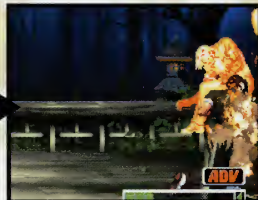
②の連続技のポイント

毒咬みにまぜて、ときどき遠距離強パンチを置くように出そう

背の低いキャラには連続ヒットしないが、攻めの連係として有効

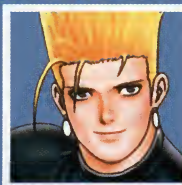
ヒットすれば相手はダウンするので、続けて起き攻めができる

④の連続技のポイント

強七拾五式・改は画面端で当てた場合、様々な追撃が可能だ

落ちてきたところに荒咬み。砌穿ちまで決めることも可能だが……

即座にしゃがみ強パンチを出して、終わりにするのが簡単だ

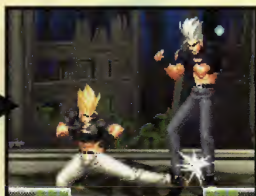
主人公チーム
HEROES TEAM

二階堂 紅丸
BENIMARU NIKAIDO

接近戦は、居合い蹴りをメインにした連続技でキメろ！

①は、接近戦のメインになる連続技。居合い蹴りは、威力に比べて気絶値が高い。積極的に狙っていこう。また②は、リーチの長いジャックナイフキック【→+○】からの連続技だ。弱雷靭拳、弱反動三段蹴りなどがキャンセルで決まる。③は、反動三段蹴りをガードされると反撃は必至だ。④は、ゲージがあれば、フィニッシュは雷光拳にしておくのがいいだろう。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック×2→居合い蹴り	普
②【→+○】→弱雷靭拳	普
③近距離立ち強キック→強反動三段蹴り	普
④しゃがみ強パンチ→強真空片手駒	普

①の連続技のポイント

しゃがみ弱キックは、ほとんどの通常技にキャンセルできる。

余裕があれば、しゃがみ弱キックは2回当てておこう。

キャンセル居合い蹴りでフィニッシュ。気絶値が高い連続技だ。

③の連続技のポイント

技の出が早い近距離立ち強キック（近距離立ち強パンチでも良い）

強キックは、間合いが離れるとキャンセルできなくなる。

遠距離立ちキックをガードされても、反撃を受けないので安全

主人公チーム

HEROES TEAM

大門 五郎

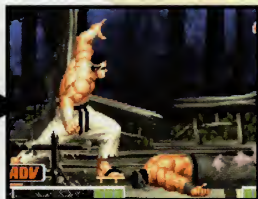
GORO DAIMON

超受け身から投げ技を積極的に狙っていく

大門はジャンプ攻撃から技がつながりにくいので、超受け身からの連係が重要だ。①は超受け身で相手に近寄ったあと、天地返しや地獄極楽落としを狙う。②は近距離立ち強パンチ後に頭上払いも入る。③は玉潰しでダウンした相手を切り株返しで拾う。しゃがみ強キック→切り株返しでも可。④は相手が飛び込んだら頭上払いで落とし、天地返しで近づき、弱地雷震を当てる。

連続技	難易度
①遠距離立ち弱キック→超受け身（連係技）	易
②近距離立ち強パンチ→天地返し	普
③【→+×】→切り株返し（カウンター時限定）	普
④【↘+□】→弱超受け身→弱地雷震（カウンター時限定）	普

③の連続技のポイント

【→+×】の頭上払いは遠距離立ち弱キックなどから出すといいぞ

わりと攻撃判定が強いためカウンターヒットを取りやすいのだ

それから切り株返し。単にしゃがみ強キック→切り株返しでも良い

④の連続技のポイント

相手が飛び込んできたら【↘+□】の頭上払いで叩き落とす

相手が宙にいる間に超受け身で前転をして間合いを詰める

すぐに弱地雷震。一見連続技に見えないが、ちゃんと2ヒットする

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

テリー・ボガード

TERRY BOGARD

基本はパワーチャージからの追い打ちだ！

通常技、必殺技ともに高性能なテリーは、連続技も比較的楽で威力も高い。①は距離を取りたい時などに使え、②はライジングタックルの前にライジングアッパーを挟むことも可能だが、非常に難しい。③のパワーチャージの後は他の追い打ちも可能だ。ライジングタックルやジャンプ強キックなどにしてもいい。④はジャンプ攻撃から入れたいならライジングアッパーを省こう。

連続技	難易度
①近距離立ち強パンチor強キック→【→＋×】	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱ライジングタックル	普
③近距離立ち強パンチ→弱パワーチャージ→強パワーダンク	普
④近距離立ち強パンチ→【↘＋□】→ハイアングルゲイザー	難

③の連続技のポイント

近距離立ち強パンチは2段技。この2発目にキャンセルで……

パワーチャージ。キャンセルが早すぎると強パンチが単発になる

昇りジャンプ攻撃でもいいが、パワーダンクなら威力も高いぞ

④の連続技のポイント

近距離立ち強パンチキャンセルのタイミングは体で覚えよう

この技にキャンセルをかけるのは難しい。練習あるのみ！

超必殺技が出せない場合は弱バーンナックルなどでもいいぞ

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

画面端で撃壁背水掌を決めたら超裂破弾を狙え！

アンディは飛び込み攻撃がやりにくいため、基本的に地上技からつないでいく。①は我弾幸がヒットすればダウンする。②は接近戦で役立つ。途中に特殊技の上げ面をつなぎ、そこから弱飛翔拳へ。他の必殺技もつながるが難易度は上がる。③は相手が気絶したときなどに入れよう。④はノーマルとパワーMAXならどこでもヒットするが、超裂破弾は1発しか当たらない。

連続技	難易度
①近距離立ち強パンチ→強残影拳→我弾幸	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→【↘＋×】→弱飛翔拳	普
③しゃがみ強パンチ→飛翔流星拳	普
④近距離立ち強パンチ→撃壁背水掌→【↘＋×】→超裂破弾	難

②の連続技のポイント

しゃがみ弱キックからしゃがみパンチにつないで……

ここで特殊技の上げ面【↘＋×】を出してヒット数を稼ぐ

弱飛翔拳でフィニッシュ。この必殺技がいちばんつなぎやすい

④の連続技のポイント

近距離強パンチの2ヒット目から撃壁背水掌を決める

撃壁背水掌を決め、相手が浮いたら一瞬間を置いて上げ面を出す

続いて超裂破弾で追撃。なるべくなら画面端で決めておきたい技だ

餓狼伝説チーム

FATAL FURY TEAM

ジョー・ヒガシ

JOE HIGASHI

爆裂ハリケーンタイガーカカトで大逆転だ！

ジョーは通常技のキャンセルのタイミングが多少難しいが、連続技に頼らなくても十分戦える。①はハリケーンアッパーでもいいが、相手は転ばないので注意。②は下段スタートの連続技。③は同じ下段スタートから超必殺技で締める。④は打点をかなり低めに当てればジャンプ攻撃からも一応入る。ゲージが溜まっていなければ黄金のカカトにつなごう。

連続技	難易度
①近距離立ち強パンチ→【↘＋○】	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→爆裂拳→爆裂フィニッシュ	普
③しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→スクリューアッパー	難
④近距離立ち強パンチ【→＋○】→爆裂ハリケーンタイガーカカト	難

②の連続技のポイント

しゃがみ弱キックから下に入れたまま弱パンチ連打でいいぞ

爆裂拳を超必殺技(両方とも)に変えても入るが、難易度は上がる

4発まで入るが、届かなそうなら2発目でフィニッシュを出そう

④の連続技のポイント

近距離強パンチの後、→＋○を早めに入力して……

ローキックが当たった時には次の技の入力は終了させておこう

しっかり入力されていれば発動。弱スラッシュキックでも代用可

龍虎の拳チーム
ART OF FIGHTING TEAM

リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI

飛燕疾風脚と天地覇煌拳を使い分けろ！

①は虎煌拳でなくてもつながる。②は強でもつなげるが、間合いが離れているとヒットしないので注意。じゃがみ弱パンチのあとは天地覇煌拳でもつながる。③は強パンチがヒットしたあと、かなり正確な入力が要求される。ほかにもゲージがたまっていることが条件。④は③と違い、いつでも出せてダメージも大きい。空中ふっとばしはジャンプ後すぐに入力すること。

連続技	難易度
①近距離立ちキック→弱虎煌拳	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱飛燕疾風脚	普
③近距離立ち強パンチ→天地覇煌拳	普
④近距離立ち強パンチ→極限流連舞拳→空中ふっとばし	難

②の連続技のポイント

まずはしゃがみ弱キックで相手の動きを牽制する

すぐにしゃがみ弱パンチを出したあと、弱飛燕疾風脚を入力

強飛燕疾風脚でもいいが、間合いに注意すること

④の連続技のポイント

強パンチが入ったらすぐにキャンセルで入力する

連舞脚で相手が吹っ飛んだらこちらもすぐにジャンプ

それと同時にふっとばしを入力。かなり早めに入れる

龍虎の拳チーム

ART OF FIGHTING TEAM

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

【→+○】からの連続技をマスターする

①は最初にしゃがみ弱キックを入れることも可能。②は①と違い相手が前転してきたときに有効。威力もこちらのほうが高く、ダウンを奪える。③は少し難しいがゲージがあるのなら積極的に狙っていこう。④は【→+○】を当てるときのタイミングが難しい。これを低めにヒットさせるようにすれば、強飛燕旋風脚を全てヒットさせることが可能。練習してものにしよう。

連続技	難易度
①近距離立ち弱キック→弱飛燕旋風脚	易
②近距離立ち強パンチ→強龍牙	易
③しゃがみ強パンチ→【→+○】→弱龍虎乱舞	難
④近距離立ちパンチ→極限流連舞脚→【→+○】→強飛燕旋風脚	難

③の連続技のポイント

しゃがみ強パンチをキャンセルして、次を素早く入力

【→+○】はナナメ下から入れると比較的出やすい

そのまま弱龍虎乱舞を入力。これで全てヒットさせられる

④の連続技のポイント

強パンチをキャンセルして極限流連舞脚を入力する

【→+○】を入れるタイミングが難しい。連舞脚終了後すぐに入力

成功すれば、次の飛燕旋風脚をすべてヒットさせられる

龍虎の拳チーム
ART OF FIGHTING TEAM

ユリ・サカザキ
YURI SAKAZAKI

飛燕鳳凰脚で相手の体力を奪い去る

ユリは接近戦の小技から必殺技につなげるのが実戦的だ。①は接近戦で重要になる技。弱飛燕旋風脚のあとは再びこの連続技を狙おう。②はしゃがみ強キックがガードされたときの連係技。燕翼は判定が強いので、相手の反撃を潰せる。③はジャンプ強キックから狙っても良い。空牙は虎煌拳に変えても連続技になる。④は飛燕鳳凰脚を飛燕烈孔に変えても良い。

連続技	難易度
①しゃがみ弱パンチ→弱飛燕旋風脚	易
②しゃがみ強キック→【→+○】（連係技）	易
③近距離立ち強キック→強空牙→裏空牙	普
④しゃがみ強パンチ→飛燕鳳凰脚	難

③の連続技のポイント

近距離立ち強パンチよりも、近距離立ち強キックの方がやりやすい

空牙で相手を追撃。このときすでに裏空牙のコマンドは入力済み

裏空牙。空牙から間髪入れずに連続入力しないとつながらないぞ

④の連続技のポイント

しゃがみ強パンチの前にしゃがみ弱キックも入るが、超難しい

飛燕鳳凰脚。しゃがみ強パンチから即座にコマンド入力すること

全部ヒットすれば相手の体力を満タンから半分ほど奪うぞ！

怒チーム

IKARI TEAM

レオナ

LEONA

ストライクアーチからVスラッシャーをつなぐ

ジャンプ攻撃から入るなら、着地後はしゃがみ強パンチを狙おう。①は接近戦で超重要だ。必ずマスターしよう。②は画面端でグランドセイバーを当て、浮いた相手に追撃をする。他にもXキャリバーや、ムーンスラッシャーで追撃可能だ。③は近距離立ち強キックの2段目をキャンセルすること。④は【→+○】のストライクアーチからVスラッシャーで追撃する。

連続技	難易度
①しゃがみ弱パンチ×2→強ムーンスラッシャー	易
②弱グランドセイバー→グラビティストーム （画面端限定）	普
③近距離立ち強キック→リボルスパーク	難
④しゃがみ強パンチ→【→+○】→強vスラッシャー	難

②の連続技のポイント

弱グランドセイバーは通常技からつながらないのが惜しい

ヒットしたらすぐにグラビティストームを入力すること

浮いた相手をグラビティストームで拾って、大ダメージだ

④の連続技のポイント

しゃがみ強パンチをヒットさせたときにすでに↓↘→と入力する

ストライクアーチを当てたときに→↘↓↙←と入力すれば……

Vスラッシャーが出しやすくなるはず。とても華麗な連続技だ！

怒チーム

IKARI TEAM

ラルフ

RALF

とにかく使いやすい立ち強パンチからの連続技でゴリゴリ戦え!

通常技の威力が大きいラルフは、通常強攻撃から連続技へとつないでいこう。①はパワーMAX時にこれが決まればダメージは大きい。②は空中からのふっとばし攻撃が決まれば、確実に起きあがりに重ねることができる。③は馬乗りバルカンパンチの直後を狙ってギャラクティカファントムを重ねよう。④は相手に与えるダメージが大きく、比較的狙いやすい連続技。

連続技	難易度
①しゃがみ強パンチ→遠距離強パンチ×2	易
②空中ふっとばし攻撃→ギャラクティカファントム	易
③避け攻撃→馬乗りバルカンパンチ（EX限定）	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→バリバリバルカンパンチ	普

③の連続技のポイント

避けで、相手の攻撃をかわす。相手にスキができたところで……

すかさず、馬乗りバルカンパンチを入力。連続技が決まったら……

起きあがりを狙って、ギャラクティカファントムに重ねておこう

④の連続技のポイント

飛び道具などでスキできた相手に、ジャンプ強キックで懐に飛び込む

相手が体勢を立て直す前に、近距離強パンチを入力し……

キャンセルをかけて、バリバリバルカンパンチでフィニッシュ

怒チーム

IKARI TEAM

クラーク

CLARK

最後はクラークスパークで決着だ！(笑)

クラークは避けや前転からコマンド投げを決めていくのが基本戦法だ。①は接近戦で相手を固めるための連係技。最後はしゃがみ強キックでも良い。これで固めてから前転などで懐に入り、投げを決める。②は実戦ではちょっとむりだが、空中で決まるのでカッコイイ。③はフラッシングエルボーのタイミングを覚えよう。④は強パンチの１段目にキャンセルをかけること。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→近距離立ち強キック（連係技）	易
②ふっとばし攻撃→ナパームストレッチ→フラッシングエルボー（カウンター時限定）	難
③ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→アルゼンチンバックブリーカー→フラッシングエルボー	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	難

③の連続技のポイント

ジャンプ強キックから近距離強パンチ。必ず１段目でキャンセル

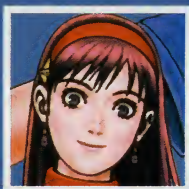
アルゼンチンバックブリーカーは叩きつけたところで追加技を入力

遅めに出すとフラッシングエルボーが空振りしてしまうので注意

④の連続技のポイント

ジャンプ強キックは通常ジャンプから相手の頭を狙うようにしよう

３と同じく近距離強パンチは１段目をキャンセルすること

U･A･Bはランニングスリーに変えてもいいが、激ムズになる

サイコソルジャーチーム

PSYCHO SOLDIER TEAM

麻宮アテナ

ATHENA ASAMIYA

連還腿で浮いた相手に追い打ちをする！

アテナは宙に浮いた相手を追撃する連続技が豊富だ。①は空中連続技。空中サイコソードにしても良い。②は近距離立ち強パンチがガードされたらサイコボールに変える。③はスーパーサイキックスルーで浮いた相手を追撃。空中シャイニングクリスタルビットなども当たる。④はフェニックスファングアローでも可。画面中央なら最後を強フェニックスアローにすると良い。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→弱フェニックスアロー	易
②近距離立ち強パンチ→強サイコソード	易
③しゃがみ弱キック→スーパーサイキックスルー→空中サイコソード	普
④しゃがみ弱キック→【→＋○】→シャイニングクリスタルビット(画面端限定)	難

③の連続技のポイント

サイキックテレポートなどからしゃがみ弱を当てるといいぞ

サイキックスルーで投げる。サイキックスルーの空振りには注意

少し飛んでから放つ。空中ふっとばし攻撃での追撃もオススメ

④の連続技のポイント

しゃがみ弱キックを当てたあとは、連還腿につなげるのがお手軽

連還腿から空中必殺技を出せるのがアテナのいいところ

画面端ならこれだ。フェニックスファングアローの場合はMAXで

サイコソルジャーチーム

PSYCHO SOLDIER TEAM

椎 拳崇

SIE KENSOU

龍連打から確実に追い打ちを決める！

拳崇はふわりとしたジャンプなので、地上技から連続技にするのが基本。①はダメージを上げたいなら龍連牙・地龍にする。②は龍連打で浮いたところを龍連牙・天龍で追撃する。天龍は相手をかなりひきつけないと全段ヒットしない。③近距離強パンチのあとに、虎撲手を挟み超必殺技を決める。素直に近距離強パンチから狙った方が簡単。④は後旋腿のあとに仙氣発勁を決める。

連続技	難易度
①近距離立ち強キック→強超球弾	易
②近距離立ち強パンチ→龍連打→龍連牙・天龍	普
③近距離強パンチ→【→＋×】→神龍凄煌裂脚＆神龍天舞脚（画面端限定）	難
④近距離立ち強パンチ→【→＋○】→仙氣発勁（画面端限定）	難

②の連続技のポイント

前転などから近距離強パンチを出していけばヒットもさせやすい

龍連打はボタン連打でヒット数を稼がないと損だぞ

浮いた相手をギリギリまで引きつけて龍連牙・天龍を出す

④の連続技のポイント

画面端に敵を追い込んだら、まず近距離立ち強パンチを当てる

続いて後旋腿。画面端でないと、このときに間合いが離れる

後旋腿の着地と同時ぐらいで仙氣発勁を発動すればヒットするぞ

サイコソルジャーチーム
PSYCHO SOLDIER TEAM

鎮 元斎
CHIN GENTSAI

近距離攻撃から轟欄炎炮で大ダメージ！

ジャンプ攻撃から地上技につなぐときは近距離強パンチ。地上からつなぐときは近距離強キックがやりやすい。①は鯉魚反蹦で離れたと見せかけて、回転的空突拳で不意をつく連係。実戦で有効だ。②は近距離強パンチがガードされたら弱を、ヒットしたら強を出す。③は柳燐蓬莱を強で出してヒット数を稼ぐ。④は近距離立ち強パンチにしても良いが、轟欄炎炮の入力が難しい。

連続技	難易度
①望月酔→鯉魚反蹦→回転的空突拳（連係技）	易
②ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→瓢箪撃	普
③ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→柳燐蓬莱	普
④ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱キック→轟欄炎炮	難

③の連続技のポイント

ジャンプ強パンチは通常ジャンプから出した方がつなげやすいぞ

近距離立ち強パンチは着地後に即座に当てることが重要だ

柳燐蓬莱は強で出せば全部で12ヒット。ガードされると危険

④の連続技のポイント

ジャンプ強パンチは2発目までヒットさせることが肝心だ

ジャンプ攻撃からでないなら、近距離立ち強キックからが簡単だ

轟欄炎炮は強で出すこと。パワーMAXだと画面端限定になるぞ

女性格闘家チーム
WOMAN FIGHTERS TEAM

神楽 ちづる

CHIZURU KAGURA

モーションの早くなった零技の礎を使え！

ちづるのジャンプキックは相手の胸当たりに太股が当たるような感じで使うと、地上技につながりやすい。①はお手軽３段。【→＋○】→弱玉響の瑟音にしても良い。②は三籟の布陣ヒット中に遠距離強キックを連打。MAXなら最後に浮いた相手にふっとばし攻撃が当たる。③と④は零技の礎を使用した連続技。④は画面端でなければ、普通に神速の祝詞・天端につなげよう。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→弱玉響の瑟音	普
②三籟の布陣→遠距離立ち強キック×4	普
③ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+×】→弱零技の礎	難
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+×】→神速の祝詞→弱零技の礎(画面端限定)	難

②の連続技のポイント

三籟の布陣をヒットさせるのが前提。ヒットしたら……

このくらいで強キック。すると三籟の布陣が全部当たる

最高４発まで遠距離強キックが当たるはず。かなりのダメージだ

④の連続技のポイント

【→+×】の除活・鉾錚はリーチが長くヒットさせやすい技だ

神速の祝詞は×で出し、２連打すること。連打しないとダメ

浮いた相手に零技の礎。これを天神の理に変えてもいいだろう

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

不知火 舞

MAI SHIRANUI

近距離しゃがみ強パンチからスタートが簡単

①が一番重要な連続技だ。②は両方ともダウンを奪える連続技。コマンドが簡単な強必殺忍蜂がオススメ。③は高い打点で大輪風車落としからムササビの舞につなぐ。他にも画面端で近距離強パンチ→黒燕の舞【→+○】→ムササビの舞といった連続技も可能だ(近距離攻撃から黒燕の舞はつながらない)。④は①の応用技で、ダメージが高い。簡単なので初心者にオススメだ。

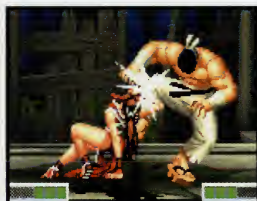
連続技	難易度
①しゃがみ強パンチ→強龍炎舞	易
②近距離立ち強キック→強必殺忍蜂&強白鷺の舞	易
③【空中↓+×】→ムササビの舞	易
④しゃがみ強パンチ→超必殺忍び蜂	普

③の連続技のポイント

大輪風車落とし【空中↓+×】はかなり高い打点で当てること

そこからムササビの舞。他のジャンプ攻撃からではつながらない

ムササビの舞が当たれば、相手はダウンするので起き攻めに有利

④の連続技のポイント

舞はジャンプ攻撃からつなげにくいので、この技に頼る機会が多い

しゃがみ強パンチからなら超必殺忍蜂のコマンドも簡単に入る

超必殺忍蜂は全部入いるので、ダメージもかなり高くなるぞ！

女性格闘家チーム

WOMAN FIGHTERS TEAM

キング

KING

近距離立ち強キックから必殺技を放て！

近距離立ち強キックは２段技。キャンセルがやりやすいので連続技に多用しよう。①は画面端ならダブルストライクが完全に決まる。難しい場合はただのベノムストライクでいこう。②は近距離立ち強キックの２段目にキャンセルをかける。トルネードキックにしても良い。③は画面端で浮いた相手を強トルネードキックで拾う。④のサイレントフラッシュはMAXでも良い。

連続技	難易度
①しゃがみ強パンチ→ダブルストライク	普
②ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック→ミラージュキック	普
③近距離立ち弱キック→弱サプライズローズ→強トルネードキック（画面端限定）	難
④ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック→サイレントフラッシュ	難

③の連続技のポイント

ここは近距離強キックでも可。ジャンプからでもつなげられる

サプライズローズは弱で出さないと、相手が宙に浮かない

着地と同時に強トルネードキック。結構決める機会はあるぞ！

④の連続技のポイント

ジャンプ強パンチは相手の顔を目がけて放つと次につなげやすい

近距離強キックは１ヒット目でキャンセルできるようにしよう

近距離立ち強キック１ヒット目からつなげば全部入るはずだ

キムチーム

KIM TEAM

キム・カッファン

KIM KAPHWAN

鳳凰脚を絡めた連続技の破壊力を見よ！

弱攻撃から連続技が組みやすいキムは、①は必ずマスターすべき。ガードされてもそのまま②に移行して相手を固めたり、ネリチャギ、流星落でガードを揺さぶれる。空砂塵は弱飛燕斬にしても良い。やりやすい方を使おう。③と④はゲージのあるなしで使い分けていこう。④の鳳凰脚はパワーＭＡＸでもつなげることができ、相手の体力を８割方奪うことができるぞ。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強空砂塵	易
②しゃがみ弱キック×任意の数→半月斬（連係技）	易
③ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→三連撃	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋×】→鳳凰脚	難

②の連続技のポイント

大き目の相手ならしゃがみ弱キックは３発まで入るが、難しい

しゃがみ弱パンチヒットを確認したらキーを上に入れて……

空砂塵を入れる。強飛燕斬にするなら天昇脚までがヒットするぞ

④の連続技のポイント

近距離強パンチは１団段目でキャンセルをかけないとつながらない

トラ・ヨプチャギは覇気脚でも代用可。やりやすい方を選ぼう

できればパワーＭＡＸが望ましい。美しさと破壊力を備えた技だ

キムチーム
KIM TEAM

チャン・コーハン
CHANG KOEHAN

少ない連続技、鍵を握るのは大破壊投げか？

実用性のある連続技が少ないチャン。連続技に頼らなくてもキャラ的な強さは変わらないので気にしなくていい。①は牽制用の連係技で、1発目をしゃがみ強パンチにすれば連続技になる。②は大破壊投げを絡めた技だ。③は一応ジャンプ攻撃からも入るが、難易度が上がる。④の実戦使用はほぼ不可能だが、ワンボタンで超必殺技を出すようにすれば決める機会はあるかも？

連続技	難易度
①遠距離強キック→【↘＋×】（連係技）	易
②ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→大破壊投げ	普
③しゃがみ弱パンチ→鉄球大回転	普
④ふっとばし攻撃→鉄球大暴走→鉄球大圧殺（カウンター、画面端限定）	難

②の連続技のポイント

この連続技は次の技の発生が早いため打点を気にしなくてもいい

この技で先行入力気味にコマンドを入力しておこう

投げで大ダメージ。難しいならここをひき逃げ（↘＋×）にしよう

④の連続技のポイント

画面端で、しかもカウンター限定。条件がキツ過ぎる！

さらに厳しく、鉄球大暴走の最後が立ち弱キック限定！

で、キャンセルで鉄球大圧殺。パワーMAXなら即KO？

キムチーム
KIM TEAM
チョイ・ボンゲ
CHOI BOUNGE

やっぱり決め手は鳳凰脚でヤンス！

チョイもチャン同様、連続技が少ないが、鳳凰脚を組み込んだ連続技の破壊力は見逃せない。①は攻めの基本となる連係。強パンチを出した後、相手が動けば飛翔脚が入る。②はお手軽な連続技。③は通り魔蹴りにキャンセルはかからないが連続でつながる。ただし、この場合はパワーMAXからつながらない。密着時はしゃがみ強パンチからも入るぞ。④は狙う機会も多いはず。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→バックジャンプ飛翔脚（連係技）	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→竜巻疾風斬	易
③【→＋○】→鳳凰脚	普
④ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→遠距離立ち弱キック→鳳凰脚	難

②の連続技のポイント

竜巻疾風斬が多く入るため、この連続技は画面端で行いたい

しゃがみ弱パンチにつなぐと同時に方向キーのためを解除しよう

弱は転ばない恐れがあるので、入力がシビアだが強を使おう

④の連続技のポイント

ジャンプ強パンチを裏まわりで当て、しゃがみ蹴りを当てるのだ

↓↘→＋○で立ちキックを出す。そこで残りのコマンドを入力！

ボタンを押して鳳凰脚。パワーMAXでも決められるぞ

オロチチーム

ORECHI TEAM

七枷 社

YASHIRO NANAKASE

近距離立ち強キックから強力な必殺技へ！

①は近距離立ち強キックがヒットしたら必殺技へ、しゃがみガードされた場合はすかさずスレッジハンマー出そう。しゃがみ強キック→スレッジハンマーの連係も強力だ。②はふっとばし攻撃がカウンターでヒットした場合につながる。③がメインに狙っていく連続技。途中に挟む特殊技は【→＋×】のリグレットバッシュでも良い。④はファイナルインパクトでも決まるぞ。

連続技	難易度
①近距離立ち強キック→ミサイルマイトバッシュ	易
②ふっとばし攻撃→ファイナルインパクト（カウンター時限定）	普
③近距離立ち強キック→【→＋○】→弱ジェットカウンター→ジェットカウンタースティル	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→【→+×】→ミリオンバッシュストリーム	難

③の連続技のポイント

特殊技のステップサイドキックはリーチが長く当たりやすい

ジェットカウンターは強で出すとつながらないので注意しよう

ジェットカウンタースティルは強で出すとダウンを奪える

④の連続技のポイント

近距離強キックは立ちガード不可。知らない相手には多用しよう

特殊技のリグレットバッシュはしゃがみガード不可の特性があるぞ

ミリオンバッシュストリームはボタン連打でヒット数を稼ぐこと！

オロチチーム

OROCHI TEAM

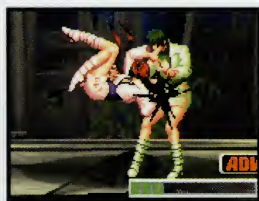
シェルミー

SHERMIE

近距離立ち大パンチからの連続技で相手をロックしちゃおう！

①は、EX特有の避けを利用した連続技。ガードされても間合いが開くので、反撃を受けにくい。②は特殊技を絡めた連続技で、ガードされても反撃の心配がない点は①と同様。③は条件限定。ふっとばし攻撃をガードされたら、ガード不能の移動投げ・シェルミーシュートを続け出していこう。④はジャンプ強パンチがめくりにならないと、シェルミーフラッシュが入らない。

連続技	難易度
①避け攻撃→シェルミーホイップ→シェルミーキュート（EX限定）	易
②ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋○】	易
③ふっとばし攻撃→シェルミーシュート（連系技）	普
④めくりジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→シェルミーフラッシュ	難

②の連続技のポイント

ジャンプ強パンチは別にめくりになっても良い

近距離立ち強パンチには簡単につながるはず。どんどん狙おう

【→＋○】のシェルミースタンドを当てておこう。お手軽な連続技だ

④の連続技のポイント

ジャンプ強パンチはかなりめくりやすいはずだ

近距離立ち強パンチにつなげるのは②と同じだ

シェルミーフラッシュがヒットしたらボタン連打だ！

オロチチーム

OROCHI TEAM

クリス

CHRIS

シューティングダンサー・スラストで決まり！

①は下段攻撃スタートでシューティングダンサー・スラストまで決める重要な技。②は弱ディレクションチェンジをジャンプ強キックに変えても良い。③はスクランブルダッシュで相手の裏に回りこみ、超必殺技を決める。しゃがみガードで固まっているなら、最後をシューティングダンサー・ステップにして奇襲しよう。④は通常版のツイスタードライブのみつながる。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→【→＋×】→シューティングダンサー・スラスト	普
②弱ディレクションチェンジ→近距離立ち強パンチ→【→＋×】→シューティングダンサー・スラスト	普
③強スクランブルダッシュ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→チェーンスライドタッチ（連係技）	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【↘＋○】→ツイスタードライブ（画面端限定）	難

①の連続技のポイント

しゃがみ弱キックから近距離立ち弱パンチはタイミング良く

スピニングアレイは発生が早い。次の技の入力は最速で入れる

シューティングダンサースラストは強で出すのが無難だ

④の連続技のポイント

ジャンプ強キックからの近距離強パンチはつながりやすい

キャリーオフキックは2発目をキャンセルこれなら簡単だ

ツイスタードライブ。チェーンスライドタッチなら【→＋×】から

'97スペシャルチーム

'97 SPECIAL TEAM

山崎 竜二

RYUJI YAMAZAKI

近距離立ち強パンチからの連続技が豊富だぞ

①は威力もあり、蛇使いをギロチンにすることも可能。他にも近距離強パンチ→【→＋○】→蛇使い中段も有効だ。②は基本とも言える連続技で、裁きの匕首を砂かけキャンセル蛇使い中段（画面端限定）にしてもいい。③は画面中央でもジャンプ強キックを省けば入る。④は一発逆転狙いだ。他にサドマゾがヒットしたら必ず蛇使い上段で追撃しておこう。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→蛇使い中段	易
②ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→強裁きの匕首	普
③ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→ギロチン（画面端限定）	普
④ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→ドリル	難

②の連続技のポイント

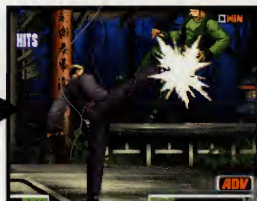
山崎のジャンプ強キックは打点が低く、次の技につなげやすい

立ち強パンチの後は上記以外にもブッ刺し（→＋×）でもいい

裁きの匕首は弱より強を使えばガードされても反撃されにくいぞ

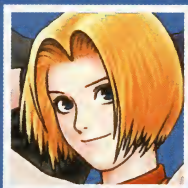
④の連続技のポイント

ジャンプ強キックからしゃがみ強パンチにつなげていこう

この時点で入力が半分以上完成していなければ難しいと思われる

MAXで決めれば相手はもう瀕死。いっぺん死んでくるかい？

'97スペシャルチーム
'97 SPECIAL TEAM

ブルー・マリー

BLUE MARY

超必殺技を組み込んだ連続技が魅力的！

①のあとにハンマーアーチで、しゃがんだ相手を攻撃できる(連続ではない)。②は近距離立ち強パンチがガードされたときに使おう。その場合なら【→+○】をM.スパイダーに変えるのも有効だ。③は当て身技の追い打ち。バーチカルアローでも可。④のフィニッシュはゲージにより必殺技と使い分けよう。これらの技と避け、前転からのコマンド投げを組み合わせれば最強を狙える。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック×3→遠距離立ち弱キック	易
②ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ2発目→【→+○】(画面端限定)	普
③M.ヘッドバスター→M.スプラッシュローズ	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+×】→M.タイフーン	難

②の連続技のポイント

画面中央から狙うならジャンプ強キックを省こう

相手がしゃがみ状態なら強パンチを1発目でキャンセルしよう

最後にダブルローリング。相手のガードを揺さ振れるぞ

④の連続技のポイント

ジャンプ強キックからの近距離立ち強パンチは攻めの基本となる

ハンマーアーチは強パンチの2発目に出すのが望ましい

最後の締めはこれ以外にもいろいろ入るので、好みで使い分けよう

'97スペシャルチーム

'97 SPECIAL TEAM

ビリー・カーン

BILLY KANE

脅威の威力を持つ大旋風！

①の立ち弱キックをガードされたら大回転蹴り【→+×】に切り替え、当て身技を狙ってみよう。②は大き目のキャラならジャンプ攻撃からも入る。超火炎旋風棍は最速で入力。③のジャンプ強キックは裏まわりで当てないと入らない。地上から狙っていった方が簡単だ。④の連続技はノーマル時なら三節棍中段打ちから火炎三節棍中段打ちが決めやすいだろう。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→弱旋円殺棍	易
②近距離立ち強パンチ→弱強襲飛翔棍→超火炎旋風棍（画面端限定）	難
③めくりジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→超火炎旋風棍	難
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→大旋風	難

③の連続技のポイント

裏まわりは相手を跳び越え、気持ち早目にボタンを押すといい

ジャンプ中にコマンドを半分まで入力し、弱キックにつなげよう

残りのコマンド入力をしてファイヤー！MAX版は入らないぞ

④の連続技のポイント

ジャンプ強キックは使用頻度も高く、連続技に組み込みやすい

近距離強パンチはしゃがみ強パンチに代えてもOKだ

パワーMAXなら６割ぐらいのダメージを与えられる

八神チーム

YAGAMI TEAM

八神 庵

IORI YAGAMI

夢弾【→+×・×】からの連続技で相手を秒殺せよ!

①は、起き上がり時のカウンター攻撃や接近戦で使える連続技。弱鬼焼きをガードされたら、再び弱鬼焼きを出してみるといいだろう。②は、オーソドックスな連続技。強パンチからの連続技は応用範囲が広いので、必ずマスターしよう。③〜④の夢弾【→+×·×】後の展開は、ゲージがなければ強闇払いや葵花×3回へと続けよう。難しいができれば強力だ。

連続技	難易度
①しゃがみ弱パンチ→弱鬼焼き	易
②近距離立ち強パンチ→弱琴月 陰	普
③しゃがみ強パンチ→【→+×・×】(1段目)→強闇払い	難
④近距離立ち弱キック→【→+×・×】(1段目)→八稚女	難

③の連続技のポイント

近距離しゃがみ強パンチはリーチが長い。ここから八稚女でも良い

外式・夢弾は1発目をキャンセル。素早い入力が必要だ

闇払いは強で出すこと。潔く燃え尽きろぉ!

④の連続技のポイント

近距離立ち弱キックからは、葵花につなげていってもいいぞ

③と同じく外式・夢弾の1段目をキャンセルする

弱攻撃スタートから八稚女までつなげるので強力だ

八神チーム
YAGAMI TEAM

マチュア

MATURE

近距離弱キックから派生する連続技が「止まらないわッ!」

①は、近距離立ち弱キックの２段目に強デスロウを入れる感じで行う。１段目を出した後、さらに１段目から出してもいい。３回続けて入力する場合、最後の一撃が空振りすることもある。②の弱デスペアーは、技の先端を当てる感じ。③はメインとなる連続技。ゲージがなければ、サクラリッジを使おう。④のヘブンズゲイトは、近距離強キックの２発目にキャンセルする。

連続技	難易度
①近距離立ち弱キック→強デスロウ×3回	易
②近距離立ち強パンチ→弱デスペアー	易
③しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→ノクターナルライツ	難
④近距離立ち強キック→ヘブンズゲイト	普

③の連続技のポイント

しゃがみ弱キックの2段目にキャンセルして……

しゃがみ弱パンチ。これがヒット中に最速でコマンド入力して……

ノクターナルライツ。削りながら突進します。止まらないわッ！

④の連続技のポイント

マチュアの近距離強キックは、弱キック同様2段ヒットするので…

１段目がヒットしたなぁと思ったら、コマンド入力すると……

2段目にキャンセルがかかって、ヘブンズゲイトが最速で発動する

八神チーム
YAGAMI TEAM
バイス
VICE

メイヘムからミサンズロウブを確実に決める

バイスはジャンプ強パンチから近距離強キックがつながりやすい。①は通常ジャンプからつなげる。飛び込みからの攻撃には、ときどきこれを混ぜよう。②は相手にスキに確実に入れたい技。ディーサイドの直後パワーMAXにすると、ダメージが増える。③は下段から始まる実戦的な技だ。勝つためにはこれをキッチリ決めよう。④は近距離強キックから初めた方が簡単だ。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→レイヴナス	易
②近距離強パンチ→【→＋×】→弱ディーサイド	普
③しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→メイヘム→ミサンズロウブ	難
④ジャンプ強パンチ→近距離強キック→ネガティブゲイン	難

③の連続技のポイント

しゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチを決めたらメイヘムへ

メイヘムを入力したら間髪入れずにミサンズロウブを入力する

少しでも間を開けるとミサンズロウブが出ないので注意しよう

④の連続技のポイント

ジャンプ強パンチは通常ジャンプから出すと、次につながりやすい

近距離立ち強キックの2段目でキャンセルをかけるのが簡単だ

ネガティブゲインへつなぐのはさして難しくない。確実に決めろ！

おやじチーム

MASTER TEAM

ハイデルン

HEIDERN

ハイデルンエンドでゴー・トゥ・ヘル！

ハイデルンは連続技が少ない。①の後はステップイン、ダッシュしてストームブリンガーを狙おう。②は、画面中央ならハイデルンエンドが入る。③は裏まわりから狙うのが基本だが、ジャンプ強キックからも入る。しゃがみ状態の相手にはムーンスラッシャーが当てにくい。④はゲージがあるなら常に狙っていこう。ＥＸなら避け攻撃から直接ハイデルンエンドがつながる。

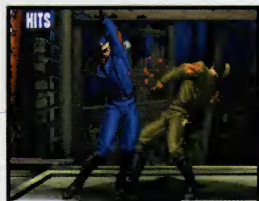
連続技	難易度
①しゃがみ弱パンチ×2→しゃがみ弱キック	易
②ふっとばし攻撃→ファイナルブリンガー（カウンター、画面端限定）	易
③ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチ→ムーンスラッシャー	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+○】→弱ハイデルンエンド	難

③の連続技のポイント

ジャンプ強パンチは打点が低く、裏まわりになりやすい

相手がしゃがみ状態、パワーMAXはしゃがみ強パンチにしよう

画面端なら安定で入り、ガードされても反撃されにくいぞ

④の連続技のポイント

この技は多少跳び込みからはつなげにくい。ここから……

シュターナルナゲールにつなぐ。難しければ省いてもいいぞ

MAX時は画面端限定。画面端ならファイナルブリンガーも入る

おやじチーム

MASTER TEAM

タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

めくり大ジャンプから連続技を決めろ！

地上戦が苦手なタクマはジャンプでのめくりがカギとなる。①はオーソドックスな連続技。②はパワーMAX時には入らないので要注意。③は万一しゃがみ弱キックがキャンセルにならなくても、ガード不能なので決まる可能性は大。④はしゃがみ弱パンチはキャンセルが難しい。先行入力を心がけよう。他には近距離強パンチ→飛燕疾風脚→暫烈拳の連続技も狙おう。

連続技	難易度
①ジャンプ強キック→強パンチや虎煌拳	易
②めくりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋×】→虎煌拳	普
③めくりジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→真・鬼神撃	難
④めくりジャンプ強キック→しゃがみ弱キック×2→しゃがみ弱パンチ→弱龍虎乱舞	難

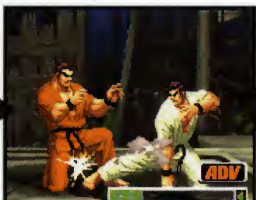
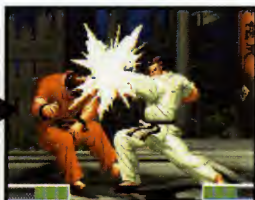
②の連続技のポイント

ジャンプ強キックでめくり、近距離強パンチにつなぎ……

すかさず【→＋×】で相手に追撃する

相手が起きあがる前にヒットしたら虎煌拳につなげてフィニッシュ

③の連続技のポイント

飛び込み強キックを相手の真上に当てる要領でめくる

相手の背後にまわったら、しゃがみ弱キック

しゃがみ弱キックをキャンセル、真・鬼神撃を入力

おやじチーム

MASTER TEAM

草薙 柴舟

SAISYU KUSANAGI

都牟刈で締めくくって大ダメージだ！

柴舟の飛び込みはジャンプ強キックがつなげやすい。①は相手をしゃがみガードさせておいて、神懸で崩す連係技。もし、しゃがみ弱キックがヒットしたら、しゃがみ弱パンチ→鬼焼きとつなげよう。②はふっとばし攻撃がカウンターヒットしたら、大蛇薙で追撃。カウンターヒットしなかった場合は、待機状態にして起きあがりに重ねて削ろう。③と④はともに強力な連続技。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック×2→しゃがみ弱パンチ→弱神懸（連係技）	易
②ふっとばし攻撃→大蛇薙（カウンター時限定）	普
③ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋×】→強鉈車	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋×】→都牟刈	難

③の連続技のポイント

次に轟鎚をつなぐ場合は、近距離強パンチを１段目でキャンセル

１段目でキャンセルしておかないと轟鎚ヒット後に間合いが離れる

鉈車を強で決めればダメージはかなりのもの。マスターしておこう

④の連続技のポイント

都牟刈で締める場合なら、近距離強パンチは２段目でキャンセル

轟鎚ヒット時にはすでに都牟刈のコマンドを完成させておくこと

パワーMAXで出すなら、近距離強パンチは１段目でキャンセル

アメリカンスポーツチーム

AMERICAN SPORTS TEAM

ヘビィ・D!

HEAVY D!

R・S・DとD・クレイジーが要になる!

ヘビィ・D!の連続技はR・S・Dでシメるのが基本。①はガードされても反撃されにくく、多用していいぞ。②はR・S・Dをゲージありなら、D・クレイジーにしてもOK。パワーMAXなら弱キックを1発にしよう。③は条件付きの連続技。シャドーを行うと必殺技がパワーアップすることを覚えておこう。④は弱パンチの後に【→+×】を挟むこともできる。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→ブラストアッパー	易
②ジャンプ強パンチ→しゃがみ強パンチ→R・S・D	普
③シャドー後、ダンシングビート→D・マグナム(パワーMAX、画面端限定)	難
④ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱D・クレイジー	難

③の連続技のポイント

シャドーを出しておき、あらかじめ技をパワーアップしておこう

ダンシングビートのアッパーの浮きがパワーMAXで高くなる

最速でD・マグナム。カウンターふっとばし攻撃でもできる

④の連続技のポイント

2ヒットするジャンプ強パンチからしゃがみ弱へとつなげ……

リーチのあるしゃがみ弱パンチだ。安定のため→+×を省こう

D・クレイジーは多少入力が遅れても入る弱で出そう

アメリカンスポーツチーム

AMERICAN SPORTS TEAM

ラッキー・グローバー

LUCKY GLAUBER

機会は逃さずヘルバウンドで決めろ！

ラッキーは長いリーチを生かした戦い方になるため、連続技を入れる機会が少ない。①は全部入っても相手は倒れないので反撃されやすく、とどめなどにしか使えない。②は画面中央でも入る。超必殺技を連発できるEXなら常に狙っていくのもいい。③はラッキービジョンで裏にまわった後などに決めたい。④は密着状態限定で決まる。細めのキャラには決めにくいぞ。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→サイクロンブレイク	易
②ふっとばし攻撃→弱ヘルバウンド（カウンター限定）	普
③しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱キック→弱ヘルバウンド	普
④近距離立ち強パンチ→【→+○】→弱ラッキードライバー（パワーMAX限定）	難

③の連続技のポイント

下段から攻めたい場合はここをしゃがみ弱キックにしてもいいぞ

ヘルバウンドを先行入力しつつ、目押しでしゃがみ弱キック

キャンセルされてヘルバウンドで完成。強ではつながらないぞ

④の連続技のポイント

近距離立ち強パンチの発生は早い。チャンスを見逃すな！

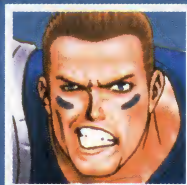
ラッキーキックにつなげる。この時点で入力は終わっている

安定のため、ラッキードライバーはパワーMAXで決めよう

アメリカンスポーツチーム

AMERICAN SPORTS TEAM

ブライアン・バトラー

BRIAN BATTLER

EXならフロントステップから有効な攻撃が可能

EXだとフロントステップから空中特殊技や必殺技が出せる。①は空中でバスタートマホークを放つ。相手はしゃがみガードできないので驚異だ。②も同様で、フロントステップ中にスクリューボディプレス。奇襲としてかなり実用できる。③は近距離強パンチは1段目をキャンセル。タイガードライバー、ショルダーバックブリーカーを経てフィニッシュ。④は意外と簡単。

連続技	難易度
①フロントステップ→【↓+□】→しゃがみ強キック（EX限定）	易
②フロントステップ→スクリューボディプレス→しゃがみ強キック（EX限定）	易
③ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→B・ハンマー→T・D→S・B→バスター&ボム	難
④めくりスクリューボディプレス→近距離立ち強パンチ→ビックバンタックル	普

①の連続技のポイント

フロントステップはEXだけ。ADVはバックステップから技を出せる

しゃがみガードではバスタートマホークは防げない。極悪？

ヒットしてもガードされても続けてしゃがみ強キックを出そう

④の連続技のポイント

めくりを決めるコツは、相手の頭上ぐらいで降下中に強で出すこと

着地と同時に近距離立ち強パンチ。2段目でキャンセルをかける

ビックバンアタックは画面の端で始めると全部当たらないので注意

エディット専用キャラ

RUGAL BERNSTEIN

ルガール・バーンシュタイン

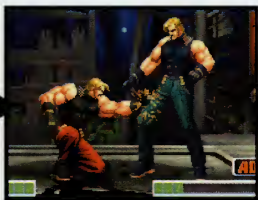
RUGAL BERNSTEIN

ギガンテックプレッシャーで叩き伏せる！

近距離立ち強パンチが一番キャンセルをかけやすいので、まずはここから練習しよう。①はしゃがみ弱パンチがガードされたら【→＋○】のダブルトマホークでフォローする。②は弱烈風拳で相手に下段ガードを誘っておいて、デットエンドスクリーマーを当てる連係だ。③と④の近距離強パンチは２段目で、【→＋○】は１段目にキャンセルをかける。特殊技を省くと簡単。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強ジェノサイドカッター	易
②ふっとばし攻撃→弱烈風拳→強デットエンドスクリーマー（連係技）	普
③近距離立ち強パンチ→【→＋○】→強ゴットプレス	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋○】→ギガンテックプレッシャー	難

①の連続技のポイント

しゃがみ弱キックをしゃがみ弱パンチに変えても良い

しゃがみ弱パンチがガードされたら、ジェノサイドカッターは中止

ヒットしているなら強で決めていこう。ダウンも奪うことができる

④の連続技のポイント

普通にこの近距離強パンチから超必殺技につなぐぶんには簡単だ

バスタートマホーク１段目をキャンセルは、はっきりいって激ムズ

ギガンテックプレッシャーが決まれば８割ぐらいのダメージだ

エディット専用キャラ
SHINGO YABUKI

矢吹 真吾

SINGO YABUKI

鉈研ぎから朧車で追撃してダメージを増やす

飛び込みが難しいので地上からつなげる。①は相手が前転をしてきた時や、ちょっとした反撃に良い。②は接近戦で狙っていくべき技だ。③は最後の朧車・未完成は画面端なら強、それ意外なら弱を使っていこう。④はパワーMAX駈け鳳燐をガードさせて、よろめいたところに再び駈け鳳燐を当てる。他に連続技を絡めるなら、しゃがみ強パンチ→バーニングSHINGOがオススメ。

連続技	難易度
①近距離立ち弱キック→強朧車・未完成	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→荒咬み・未完成	普
③近距離立ち強パンチ→鉈研ぎ→朧車・未完成	普
④パワーMAX駈け鳳燐→駈け鳳燐→朧車・未完成	難

③の連続技のポイント

相手が画面端ならば、ジャンプ強キックからこれにつなげても良い

鉈研が全段クリティカルだと強朧車・未完成が全部当たらないぞ

着地後は間髪を入れずに朧車・未完成を出す。強弱は使い分けよう

④の連続技のポイント

パワーMAX駈け鳳燐を出したとき、続けて次のコマンドも入力

最初の駈け鳳燐でよろめいたところに、次の駈け鳳燐が当たる

硬直が切れたら朧車・未完成。追い打ちの仕方は③と同じだ

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

'95 草薙 京

'95 KYO KUSANAGI

七拾五式・改で相手を浮かせたら朧車を狙え！

目立った奇襲技を持たない'95京。画面端まで届く飛び道具・闇払いも下記の連続技に組み入れていこう。①は接近戦で有効だ。②も接近戦で役立つ。例えば相手が闇払いを前転でかわしてきたら、しゃがみ強パンチを合わせて決めていこう。③〜④はADV限定で、弱闇払い→ダッシュ近距離強パンチ→強七拾五式・改→強琴月陽（強朧車）という風にもつなげられる。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強鬼焼き	普
②しゃがみ強パンチ→強大蛇薙	難
③近距離強パンチ→強七拾五式・改→強琴月 陽	難
④近距離強パンチ→強七拾五式・改→強朧車	難

①の連続技のポイント

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチにつなげばヒット数を稼げる

しゃがみ弱パンチからは確実に鬼焼きへつなごう

鬼焼きを決めたあとは闇払いでも重ねておこう

④の連続技のポイント

近距離強パンチは、相手との間合に注意しながら当てよう

強パンチ→キャンセル強七拾五式・改。ポンポンッとテンポ良く

強朧車で再度ゲット。コツは、少し待ってから朧車を出すこと

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

裏テリー・ボガード

EX TERRY BOGARD

強攻撃からのキャンセルが決め手!!

テリーの連続技は近距離攻撃からつなぐものが多い。①は強キックがガードされた時や相手の起きあがりに出すと有効。②は接近戦で重要な連続技。ダッシュで近づいて、いきなり出せば効果大。③は近距離パンチが密着で、その後すぐにバックナックルを入力しないとつながらない。④はファイヤーキックを入力したらすぐにライジングタックルのコマンドを入力する。

連続技	難易度
①近距離立ち強キック→パワーウェイブ	易
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強ライジングタックル	普
③近距離立ち強パンチ→【→+×】→強パワーゲイザー	難
④近距離立ち強パンチ→【→+×】→強ファイヤーキック→強ライジングタックル	難

②の連続技のポイント

ダッシュ中にためておけば、ライジングタックルがすぐに出せる

そのまましゃがみ弱キック、しゃがみ弱パンチを連続して出す

パンチが出ると同時にライジングタックルを入力すればOK

④の連続技のポイント

強キックからキャンセルでファイヤーキックを出す

ファイヤーキック2を入力したらすぐにレバーを下に入れる

そして1発目のあとライジングタックルを入力。タイミングが重要

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

裏アンディ・ボガード

EX ANDY BOGARD

裏アンディなら男打弾を織り混ぜよう

撃壁背水掌がなくなった分、他の技を活用していこう。①は両者が画面端にいて、なおかつ相手が壁際でないとダメ。弱飛翔拳を追いかけて斬影拳を当てていく。②は接近戦で重要な連続技。③は上げ面のあと、斬影拳につなぐのが難しい。④はしゃがみ弱キックから超必殺技につなげる。他にはジャンプ強キック→近距離強パンチ→男打弾がお手軽なので、オススメだ。

連続技	難易度
①弱飛翔拳→強斬影拳→我弾幸（画面端限定）	普
②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→昇龍弾	普
③近距離立ち強パンチ→↘【　+×】→強斬影拳→我弾幸	難
④しゃがみ弱キック→【↘+×】→男打弾	難

③の連続技のポイント

上げ面の直後は、即座にキーをニュートラルに入れてから……

↙→と素早く入れればギリギリで斬影拳を出すことができる

斬影拳がヒットしたら、必ず我弾幸で追撃をしておくこと

④の連続技のポイント

しゃがみ弱キックから【↘+×】の上げ面の入力は素早くおこなう

上げ面は2段目がヒットしたらキャンセルをかけよう

男打弾はボタンを連打することにより、ヒット数が上昇する

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

裏ジョー・ヒガシ

EX JOE HIGASHI

相手のスキにはスクリューアッパーを入れろ！

裏になっても基本的な連続技は同じだ。①はしゃがみ弱パンチから超必殺技につなげる。相手のスキにはこれを狙う。②はメインで狙っていく連続技。ローキックからスラッシュキックの入力は迅速に。③は爆裂拳を絡めた連続技。爆裂拳の性質は表版とは違うので注意。間合いを見計らって爆裂拳フィニッシュを出そう。④は相手を画面端に追いつめたら狙っていく。

連続技	難易度
①しゃがみ弱パンチ→スクリューアッパー	普
②近距離立ち強パンチ→【→+○】→強スラッシュキック	普
③ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱パンチ→爆裂拳→強爆裂拳フィニッシュ	難
④近距離立ち強パンチ→【→+○】→強スクリューアッパー（画面端限定）	難

③の連続技のポイント

ジャンプ強パンチが当たったら弱パンチを連打する

爆裂拳はキーを進行方向に入れながら当てていくといいぞ

強の爆裂拳フィニッシュで締めくくる。全部で7ヒットくらい

④の連続技のポイント

近距離立ち強パンチはジャンプから狙っていっても良い

ローキックの時間は短いので、即座に次ぎのコマンドを入力する

スクリューアッパーは発生の早い強を使うようにしていこう

エディット専用キャラ

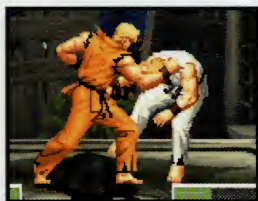
TEAM EDITION

裏リョウ・サカザキ

EX RYO SAKAZAKI

裏らしさを出すなら暫烈拳を活用する

基本的な連続技は表と同じ。残念ながら裏独特の空中虎煌拳は連続技にならない。①は前転をしてくる相手への反撃技として使おう。②は暫烈拳へつなぐ連続技。③はしゃがみ弱パンチからつなげる実戦的な連続技。④は自分と相手キャラが画面端にいるときのみつなげる。他に実用的なものはジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→虎煌拳やしゃがみ強パンチ→龍虎乱舞。

連続技	難易度
①近距離立ち強キック→弱虎咆	易
②近距離立ち強パンチ→暫烈拳	易
③しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→強飛燕疾風脚	普
④弱虎煌拳→強覇王翔吼拳	難

②の連続技のポイント

ジャンプ攻撃から暫烈拳にはつながらないので、この技から始める

暫烈拳は飛燕疾風脚や龍虎乱舞などに置き換えてもいいだろう

最後のアッパーで相手はダウンする。まぁ趣味的な連続技です

④の連続技のポイント

弱虎煌拳は弱で放つこと。画面端と端に分かれていないとダメ

硬直時間が切れると同時に発射。ちなみに龍虎乱舞はつながらない

上手くいけば当たるけど、牽制の延長上で試してみるのが無難だ

エディット専用キャラ
TEAM EDITION

裏ロバート・ガルシア

EX ROBERT GARCIA

ゲージがたまったら龍虎乱舞をMAXで決めろ！

画面端まで届く龍撃拳で相手を牽制し、スキをついて連続技を決めよう。①は基本中の基本！の連続技。②をマスターすれば、空中攻撃のバリエーションが増える。③は【→＋○】から飛燕疾風脚は入力が遅いとつながらない。先行して入力しよう。④は超必殺技を決められる大事な連続技。ゲージがたまったら、間髪入れずに狙おう。もちろんパワーMAXで！

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック×2→弱龍牙	易
②ジャンプ強キック→飛燕龍神脚	普
③近距離立ち強パンチ→【→＋○】→強飛燕疾風脚	難
④近距離立ち強パンチ→【→＋○】→弱龍虎乱舞	難

②の連続技のポイント

ジャンプ攻撃で、相手をしゃがみガードさせる

相手がしゃがんでいる間に、すかさずコマンド入力

万一ガードされても、着地前にもう一度入力すれば決まる！

④の連続技のポイント

確実に決めるためにまず近距離強パンチにキャンセルをかける

すかさず【→+○】につなぎ、それをさらにキャンセルする

相手がのけぞっている間に龍虎乱舞を入力しよう

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

裏ユリ・サカザキ

EX YURI SAKAZAKI

しゃがみ攻撃からの連続技をマスターしろ！

裏になってもユリの軽い身のこなしは相変わらず。相手をかく乱、スキを狙い連続技を決めよう。①は初心者向けの技。しゃがみ弱キックの数は相手との距離に応じて調整しよう。②立ちをしゃがみに変えたりしてもつながる。また、砕破は虎煌拳にしてもいいだろう。③相手が前転してきた時などに狙っていこう。④下段からのスタートになるので、その分使いやすい。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック×3→立ち弱キック	易
②近距離立ち強パンチ→強砕破	普
③しゃがみ強パンチ→飛燕鳳凰脚	難
④しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→滅鬼斬空牙	難

②の連続技のポイント

射程圏内ギリギリまで、相手との間合いをつめる

近距離強パンチにキャンセルをかけて……

すかさず強砕破を入力。ダウンした相手には虎煌拳を重ねよう

④の連続技のポイント

しゃがみ弱キックからしゃがみ弱パンチへとつなげて……

しゃがみ弱パンチにキャンセルをかける

最後は滅鬼斬空牙でキレイに締めくくれ！

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

裏不知火 舞

EX MAI SHIRANUI

裏舞は花嵐を連続技に組み込んでこそ華！

裏舞は新技がふたつ追加しているのが特徴だ。①の連続技は表版の応用。密着でないと当たらないし、つながりにくい。相手を固めるのを目的に使っていこう。②の小夜千鳥は必殺技ではあるが、強龍炎舞でキャンセルできる特性がある。③は相手が気絶したときに狙う。④は【→+○】の黒燕の舞がしゃがみガード不可なので、相手の起きあがりに重ねてみよう。

連続技	難易度
①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→強龍炎舞	難
②弱小夜千鳥→強龍炎舞	易
③近距離立ち強キック→花嵐	普
④【→+○】→しゃがみ強パンチ→花嵐	難

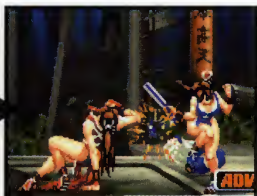
②の連続技のポイント

小夜千鳥はリーチが長いため、相手の飛び込み防止にもなる

小夜千鳥から龍炎舞を発動。キャンセルは早めにおこなおう

間合いが離れすぎるとこの龍炎舞がはずれてしまうので注意

④の連続技のポイント

黒燕の舞は相手のしゃがみガードを崩せるので、奇襲に役立つ

ヒットしたらすかさず、しゃがみ強パンチを出そう

そして裏舞独特の花嵐。もちろん超必殺忍蜂につなげても良い

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

裏ビリー・カーン

EX BILLY KANE

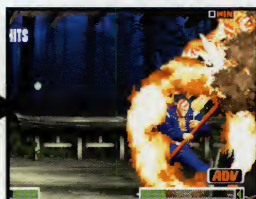
強襲飛翔棍からの追い打ちが熱い！

裏ビリーは強襲飛翔棍が強化され追い打ちができるようになっている。①は表裏共通の連続技。メインはこれだ。②はめくりジャンプキックをはぶけば簡単に決められる。ジャンプ攻撃からはいるならめくりで当てよう。雀落としは最速で入力だ。③は画面端にかぎり、ノーマルの超火炎旋風棍で拾うことが可能。④もノーマルサラマンダーストームに限り、連続ヒットする。

連続技	難易度
①ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ち	普
②めくりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→弱強襲飛翔棍→雀落とし	難
③ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→弱強襲飛翔棍→超火炎旋風棍（画面端限定）	難
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→サラマンダーストーム	難

③の連続技のポイント

通常ジャンプからジャンプ強キック。すぐ近距離強パンチにつなぐ

近距離強パンチを密着から出さないと、弱強襲飛翔棍が当たらない

落ちてくる相手を超火炎旋風棍でお手玉のように拾う。派手だ

④の連続技のポイント

ジャンプ強キックは通常ジャンプで、相手の頭上を狙うような感じ

近距離強パンチは↓↘→と入力してから出すと、次が楽だぞ

ヒット直後に↓↘→+×と入力すれば簡単に超必殺技が出る

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

乾いた大地の社

KAWAITA　DAITI NO YASHIRO

暗黒地獄極楽落としで豪快にフィニッシュ

近距離強攻撃から確実に決まる投げはおどるだいちと、暗黒地獄極楽落としだけ。他の技は空振りしたりガードされる。①はお手軽３段。慣れてきたら②をマスターしよう。②の特殊技は【→＋×】にしてもOK。③はにらぐだいちの直後にほえるだいちを入力。ガード不能技に変化したら、起きあがり寸前の相手に当てる。④はくじくだいちから超必殺技まで決める。

連続技	難易度
①ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→＋○】	易
②近距離立ち強パンチ→【→＋○】→おどるだいち	普
③近距離立ち弱パンチ→にらぐだいち→ほえるだいち	普
④くじくだいち→近距離立ち強パンチ→【→＋×】→暗黒地獄極楽落とし	難

③の連続技のポイント

ちなみににらぐだいちのあとは、ふっとばし攻撃などでも追撃可能

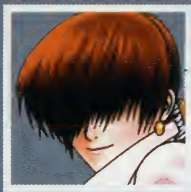
相手が上空投げ飛ばされている間におどるだいち発動して待機

ボタン押しっぱなしのまま放つ。上手く重ねられればヒットするぞ

④の連続技のポイント

くじくだいちはキャンセルからけてもガードされるので注意だ

着地後近距離強パンチから【→＋×】につなげてから……

暗黒地獄極楽落とし。これができれば怖いものはないだろう

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

荒れ狂う稲光のシェルミー

AREKURUU INABIKARI NO SHERMIE

暗黒雷光拳。これができれば怖いものはないだろう

①はカウンターのときだけ連続ヒットする。②はやたなぎのむちの連続技。他には近距離立ち強パンチ→【→+○】→強やたなぎのむちが良い。③はEXのみ。しゅくめい・げんえい・しんしが連続技になるのはこれだけ。④は最強必殺技。ダメージにこだわらなければジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→暗黒雷光拳、簡単さを求めるなら単にしゃがみ強パンチからつなごう。

連続技	難易度
①空中ふっとばし攻撃→らいじんのつえ（カンター時限定）	易
②ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→やなたなぎのむち	普
③避け攻撃→しゅくめいげんえいしんし（EX限定）	普
④めくりジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→【→+○】→暗黒雷光拳	難

③の連続技のポイント

避けから入るので非常に実戦的。確実に決められるように！

避け攻撃を出すときはキーを↓↘→と入力することが肝心

ヒットしたら↓↘→+○でしゅくめい・げんえい・しんし！

④の連続技のポイント

めくりジャンプ強パンチは相手の背中を狙う感覚で出すと良い

近距離立ち強パンチのあとの【→+○】は2発目をキャンセルする

相手の背中から暗黒雷光拳。パワーMAXなら凄まじい威力を誇る

エディット専用キャラ

TEAM EDITION

炎のさだめのクリス

HONOO NO SADAME NO CHRIS

暗黒大蛇薙とだいちをはらうごうかで決める

裏クリスはジャンプからの攻撃がつながりやすい。①は【→+×】をはぶいて、最後を強つきをつむほのおにしても良い。②はかがみをいるほのおが相手にヒットしたら、すかさず超必殺技か、各種必殺技で追撃だ。③はししをかむほのおで宙に浮いた相手を弱つきをつむほのおで拾う。④は最後へのつなぎが難しいが、マスターすれば強い。難しいなら特殊技を省こう。

連続技	難易度
①ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+×】→かがみをほふるほのお	普
②かがみをいるほのお→だいちをはらうごうかor暗黒大蛇薙	普
③めくりジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+×】→ししをかむほのお→弱つきをつむほのお	難
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+×】→だいちをはらうごうかor暗黒大蛇薙	難

③の連続技のポイント

めくりジャンプ強キックから近距離立ち強パンチ後に【→+×】

ししをかむほのおは蹴り上げたときに次のコマンドが完成すること

弱つきをつむほのお以外の技は、残念ながらなにもつながらない

④の連続技のポイント

近距離強パンチはジャンプ攻撃から非常につながりやすい技だ

【→+×】からの次の技へのキャンセルは最速でおこなうこと

暗黒大蛇薙。両方の超必殺技とも、パワーMAXでもつながるぞ！

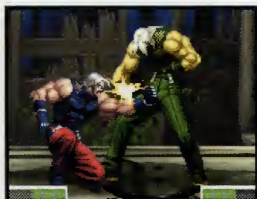
ボス・キャラクター
BOSS CHARACTER

オメガ・ルガール
OMEGA RUGAL

驚異的な威力を持つ連続技の数々

オメガルガールの必殺技は全部連続技に組み込むことが可能だ。①はジャンプ強キックをなるべく低く当てること。②は地上戦で役立つ連続技だ。牽制のしゃがみ強パンチがヒットしたらそのまま弱バニシングラッシュへつなごう。③は避けを出したときにコマンドを半分入れておいて、避け攻撃と同時に残りを入れる。④はパワーMAXで決められれば相手は瀕死の状態だ。

連続技	難易度
①ジャンプ強キック→空中グラビティスマッシュ	易
②ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→弱バニシングラッシュ	易
③避け攻撃→超必殺（EX限定）	普
④ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→【→+○】→ギガンテックプレッシャー	難

②の連続技のポイント

しゃがみ強パンチはグラビティスマッシュのあとに出すと効果的

ヒットしたらすぐに弱バニシングラッシュ。他の技に変えても良い

高速で移動したあと、凄まじい連打を浴びせる。簡単で強力だ

④の連続技のポイント

近距離立ち強パンチは2段目をキャンセル。簡単につなげられる

【→+○】は1段目キャンセルだが、難しいので省いた方が無難

ギガンテックプレッシャーをパワーMAXで出せば勝ったも同然だ！

COLUMN

フロント&バックステップを使いこなせ! for EX

避けを使うためだけにEXを使うのは大きな間違い。フロントステップを駆使するべし！

ステップ中に空中特殊技を出す

EXだとフロントステップから空中で出せる特殊技を出すことができる。空中の攻撃はしゃがみガードできないので、「超低空ジャンプ攻撃」ができるというわけだ。さらに、アテナのフェニックスボムなどはヒットすればダウンを奪えるほど高性能。戦闘のバリエーションがすごく広くなる。

実際にはしゃがみ強キックで相手に下段ガードをさそってからフロントステップ空中特殊技を出すと有効だ。ガードされても意外とスキが小さいので反撃は受けにくい。

空中特殊技一覧			
		アテナ	フェニックスボム
京	外式・奈落落とし	舞	大輪風車落とし
紅丸	フライングドリル	ブライアン	バスタートマホーク

超低空ふっとばし攻撃。しかもしゃがみガード不可

フロントステップからの奇襲。反応できる人は少ない

ステップ中に空中必殺技を出す

特殊技と同じくフロントステップやバックステップから必殺技を出すことが可能だ。空中必殺技は相手に読まれやすいという弱点があるが、こうすることによって素早く奇襲することができるのだ。すべての空中必殺技を表にまとめたが、リョウやクリスはフロントステップから出せないので注意。この場合はバックステップからだけだ。

裏シェルミーのらいじんのつえは、かなり使える

バイスのレイヴナスはまるで違う技のようだ

空中必殺技一覧			
紅丸	空中雷靭拳	キム	飛翔脚
アンディ	幻影不知火	キム	鳳凰脚
ロバート	飛燕龍神脚	キム	鳳凰天舞脚
レオナ	Vスラッシャー	チョイ	飛翔脚
ラルフ	急降下爆弾パンチ	クリス	グライダースタンプ
アテナ	フェニックスアロー	バイス	レイヴナス
アテナ	空中サイコソード	ブライアン	スクリューボディプレス
アテナ	シャイニングクリスタルビット	裏舞	ムササビの舞
アテナ	シャイニングクリスタルシュート	裏リョウ	空中虎煌拳
アテナ	フェニックスファングアロー	裏ロバート	飛燕龍神脚
拳崇	龍爪撃	裏シェルミー	らいじんのつえ
舞	ムササビの舞	オメガ・ルガール	グラビティスマッシュ

COLUMN

ONE POINT ADVICE

VS CPU チーム別ワンポイントアドバイス

主人公チーム

京は基本的にR.E.D.KicKの奇襲戦法が有効。またジャンプ攻撃から近距離立ち弱キック→鬼焼きの連続技が決まりやすい。ジャンプ攻撃が当たったら近距離強キック→琴月陽を決めよう。紅丸は遠距離立ち強キックで牽制。近づいてきたら雷靭拳。ゲージが溜まっているならしゃがみ強パンチ→雷光拳の連続技を入れたい。大門は相手が接近してきたら大外刈りなどで投げてしまおう。

餓狼伝説チーム

テリーは遠距離からのバーンナックルが有効。またパワーチャージ→昇りジャンプ強キックを決めたあと、着地に技を重ねると食らってくれやすい。アンディは撃壁背水掌→昇り強キックを決めたあと、着地で近距離強パンチを重ねて再び撃壁背水掌。牽制には飛翔拳が良い。ジョーは弱ハリケーンアッパーが有効。くぐってきた相手にはしゃがみ強パンチ→スクリューアッパーを決める。

龍虎の拳チーム

リョウはしゃがみ強キックを相手の起きあがりに重ねよう。ジャンプキックを決めたらなら、近距離強パンチ→虎煌拳といった連続技が簡単だ。ロバートは遠距離強キックやしゃがみ強キック、龍撃拳で牽制。飛び込みからはリョウと同じように弱龍撃拳を決める。ユリもしゃがみ強キックが強い。また近距離立ち弱キック→飛燕旋風脚や、しゃがみ強パンチ→飛燕鳳凰脚の連続技を狙う。

怒チーム

立たないで。これ以上は無意味だわ

レオナはリーチの長いしゃがみ強キックの先端を重ねるようにして牽制。接近戦ではしゃがみ弱パンチからムーンスラッシャーの連続技を狙う。ラルフはしゃがみ強キックやパンチで牽制。しゃがみ強パンチがヒットしたらガトリングアタックだ。無謀備に接近してくる相手にはコマンド投げ。クラークはリーチの長いキック系を当てていく。相手が接近してきたらコマンド投げだ。

サイコソルジャーチーム

アテナは強のフェニックスアローが有効。ガードされても反撃を受けにくい。接近戦では弱攻撃からサイキックスルーをつなげ、そのあとはサイコソードで追撃しよう。拳崇は龍連打から昇りジャンプ強キックで追い打ちし、着地後に近距離強パンチを重ねて再び龍連打。しゃがみ強パンチから仙氣発勁の連続技も良い。鎮は轟欄炎炮連発が良い。望月酔から鯉魚反躍での牽制も有効だ。

女性格闘家チーム

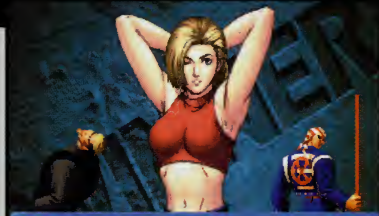
ちづるはしゃがみ強パンチ→【→＋○】→弱玉響の瑟音の連続技を狙ってみよう。単にしゃがみ強パンチから零技の礎でも良い。三籟の布陣から攻めたてる戦法も有効。舞はしゃがみ強パンチ→龍炎舞or超必殺忍蜂の連続技を狙う。ムササビの舞が当たりやすいので奇襲に使おう。キングは遠距離強キックで牽制。近距離立ち強キックがヒット後は２段目から強トルネードキック。

キムチーム

キムは半月斬連発が有効な相手がいる。相手が前転などしてきたらしゃがみ弱キック→しゃがみ弱キック→弱飛燕斬を当てよう。チャンは鉄球大回転がわりと有効。ふっとばし攻撃からしゃがみ強パンチの連係も狙おう。チョイは相手の前転に併せて、しゃがみ弱パンチ→鳳凰脚が決めやすい。飛翔脚で攻撃や、旋風飛猿刺突で相手に突っ込んで、方向転換を使って逃げるのも有効だ。

オロチチーム

社はしゃがみ強パンチからの弱ハンマーアーチが有効。連続技ならジャンプ強キック→近距離立ち強キック→ミサイルマイトバッシュ。地上ではしゃがみ強パンチから超必殺技につなごう。シェルミーはシェルミースパイラルを狙う。しゃがみ強パンチでの牽制も有効だ。クリスは【↘+○】のスライディングが当たりやすい。立ち強パンチからシューティングダンサー・スラストも有効。

'97スペシャルチーム

山崎は蛇使い中段で遠距離から牽制。接近戦ではしゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→蛇使い中段か、しゃがみ強パンチ→裁きの匕首orギロチンを狙おう。マリーは相手の起きあがりにM.スパイダーを重ねる。狙う連続技はジャンプ強キック→近距離強パンチ→M.タイフーンだ。ビリーはしゃがみ弱or強パンチやふっとばし攻撃で牽制。ジャンプしてきた相手は強旋風殺棍で落とす。

八神チーム

庵は遠距離から闇払い連打で牽制。ジャンプ強キック→近距離立ち弱キック→葵花やしゃがみ強パンチ→八稚女などの連続技を狙おう。マチュアは画面端に追い込んだらサクラリッジを連発。接近戦ではしゃがみ強パンチ→ヘブンズゲイトなどを狙おう。バイスはジャンプ攻撃をガードさせてからのコマンド投げ。接近戦ではしゃがみ強パンチ→メイヘム→ミサンズロウブなどがお手軽。

おやじチーム

ハイデルンは相手の起きあがりにしゃがみ強キックを重ねて攻める。しゃがみ強パンチからハイデルンエンドも狙おう。タクマはしゃがみ強キックで牽制。飛燕疾風脚を当てたら、昇りジャンプ攻撃。そのあと着地と同時に再び飛燕疾風脚を出すと良く当たる。柴舟は遠距離立ち強キックやしゃがみ強キックで牽制。連続技はジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→強鉈車or都牟刈だ。

アメリカンスポーツチーム

ヘビィ・D！はしゃがみ強パンチで牽制。相手の起きあがりにダッキングコンビネーションを重ねて転ばすのも有効。連続技を狙うなら弱パンチの連打からD・クレイジーにつなげるのが良い。ラッキーはしゃがみ強キックやデスバウンドやデスダンクなどで牽制。ブライアンはしゃがみ強キックや強パンチで攻撃。近距離立ち強パンチがヒットしたら簡単にビックバンタックルが決まる。

ルガール・バーンシュタイン

しゃがみ強キックで攻める。ジャンプ強キックがガードされたときや、相手の起きあがりに出そう。遠距離からカイザーウェイブを連発していると反撃してこない相手がいる。こういった相手にはカイザーウェイブ連発だ。また、強ダークバリヤーが良く当たる相手もいる。相手のスキにはギガンテックプレッシャーで反撃するのが良い。しゃがみ強パンチがヒットしたときもつなげよう。

矢吹真吾

母さん！！見てる？
おれ！！勝ったよ！！

しゃがみ強キックで転ばしたあとはジャンプ強キックで飛び込む。ガードされた場合は近距離立ち弱キック→銑研ぎ→大ジャンプ強パンチで追撃（大ジャンプでないと当たらない）。空中での追撃を受けると、着地でCPUはガードしない特性があるので、ふたたび強パンチから銑研ぎにつなげて攻める。他には荒咬みでの牽制やしゃがみ強パンチ→バーニングSHINGOの連続技が有効だ。

CPU真吾乱入条件

以下の条件のどれかを満たすと真吾が乱入。3試合目に、CPUをKOして得点10万点以上。4試合目にCPUに対してパーフェクト勝ちで、得点10万点以上。5試合目にCPUにストレート勝ち。CPUの真吾が乱入してくるのは一度だけに限る。

たけし&みか出現条件

チームメンバーの中にチョイ・ボンゲを入れる。JPN STREETステージの第3ラウンド目で、30秒を切る前にチョイが必殺技で相手を倒す。なおこのときパーフェクト勝ちは不可。KO後の勝利ポーズは□ボタンのポーズにすること。

COLUMN

VS BOSS オメガ・ルガール攻略法

昇り小ジャンプ攻撃で前転を誘う

オメガ・ルガールはこちらの攻撃に対して即座に反応し、反撃をしてくる。こちらからの飛び込みはほとんどダークジェノサイドで落とされる。普通に攻めても勝てることはまずないだろう。基本戦法としては、画面端で待機し、オメガ・ルガールが画面中央ぐらいまで接近してきたら後方昇り小ジャンプ攻撃を繰り返す。するとオメガ・ルガールは無防備に前転をしてくることが多いので、これに併せてしゃがみ強パンチから連続技を叩き込もう。また、オメガ・ルガールがグラビティスマッシュを連発してきたらおとなしくガードしておくこと。バニシングラッシュをガードしたら投げよう。

開始と同時に後退し、画面端までいく。そこから後方昇り小ジャンプ攻撃を連発

ルガールが前転してきたら、連続技を入れる。この戦法がまったく通用しないキャラもいるので注意

有効な戦法のあるキャラ

アテナや山崎、ルガールなどは飛び道具を跳ね返す必殺技を持っている。オメガ・ルガールのグラビティスマッシュは強力な飛び道具だが、弾速度が遅いのが欠点。飛び道具を跳ね返す必殺技を持っているなら、積極的に狙っていくといいだろう。ただし、間合いがある程度離れていないとダメだ。

アテナなどは簡単に飛び道具を跳ね返せるぞ！

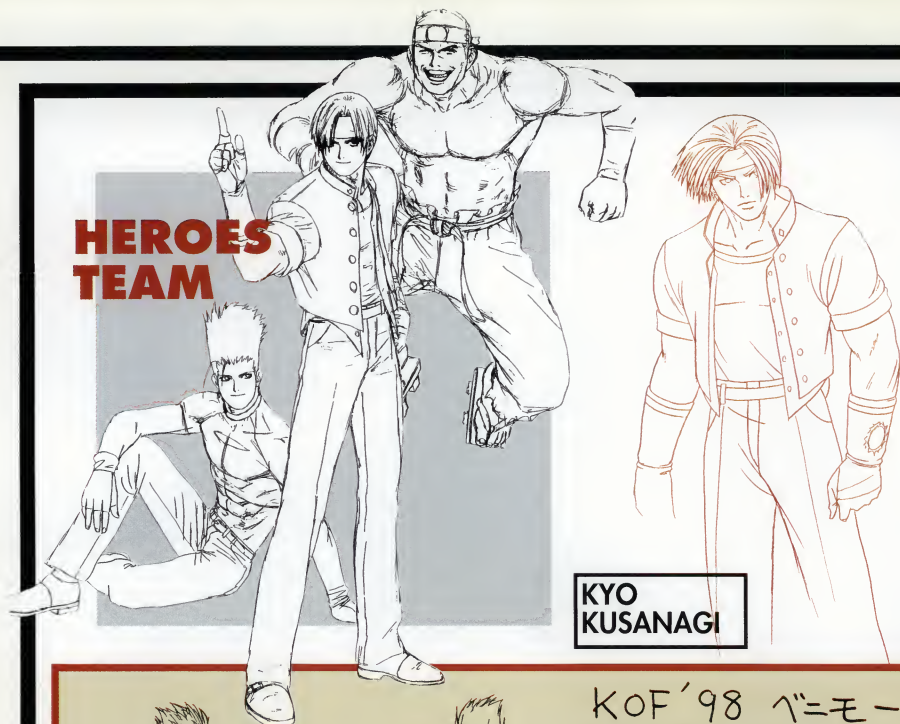
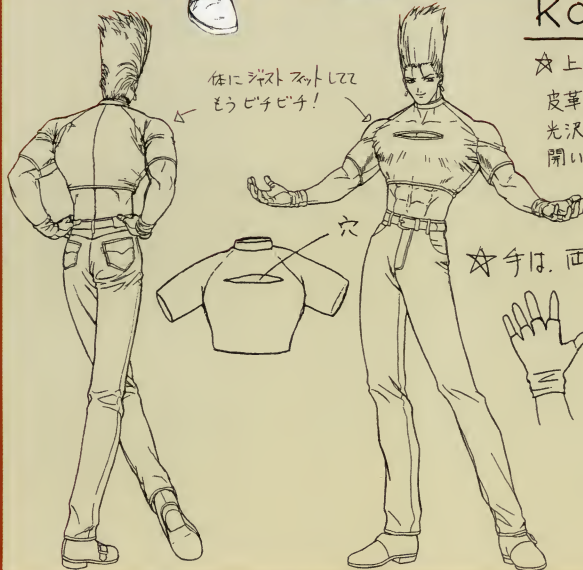
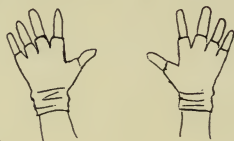
COLUMN

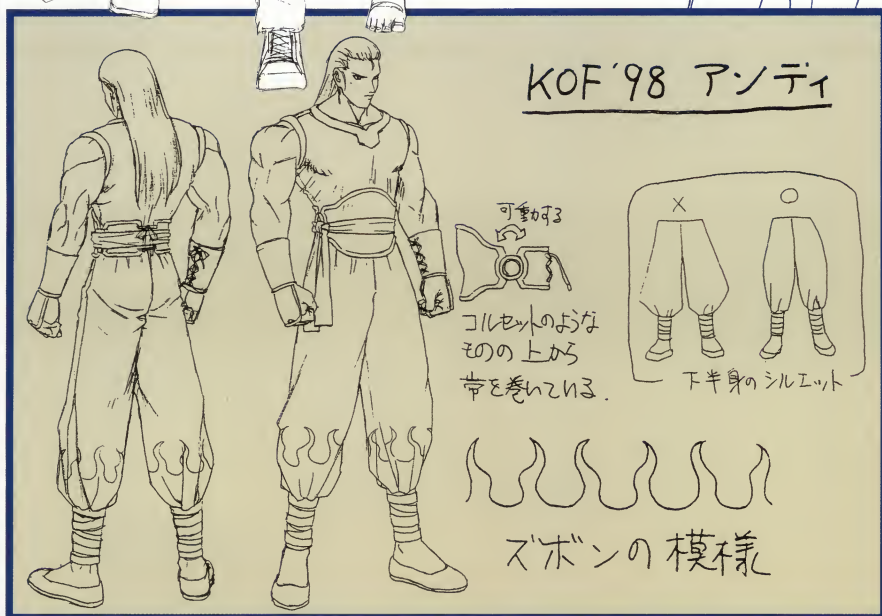
THE KING OF FIGHTERS '98

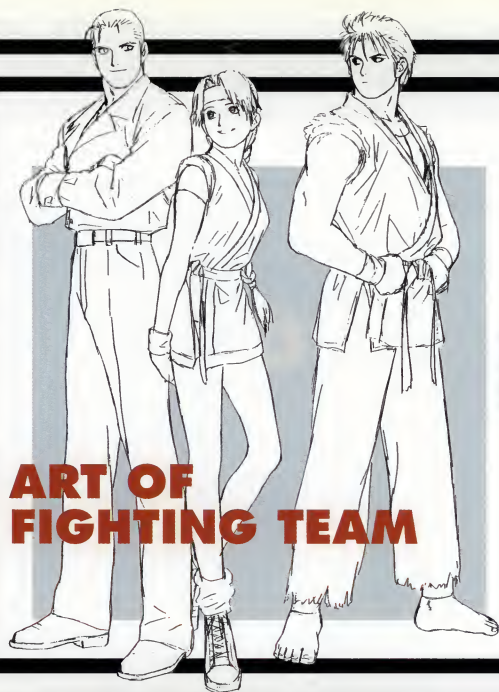
DREAM MATCH NEVER ENDS

設定資料集

OFFICIAL ART

K.O.F.'98 のラフ画及び設定資料を公開。さらに巻末ではゲーム中の「ART GALLERY」に使われているイラストを紹介する

Talking about K.O.F.'98

京と庵の対決のデモは今回も違うので必見だ。紅丸の上着がちょっと変化している。ラフ画の飛び跳ねた大門はボツバージョン

Talking about K.O.F.'98

餓狼伝説チームは恋愛度が高い。テリーはマリーとアンディは舞とジョーはビリーの妹（片思い）とラブラブ　。対決前デモも見よう

ART OF FIGHTING TEAM

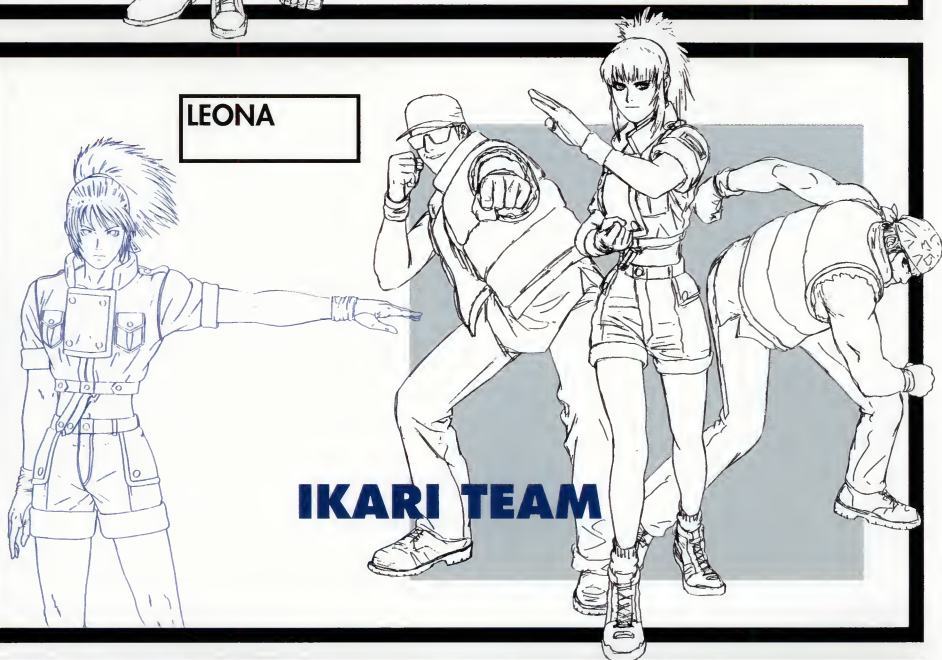
YURI SAKAZAKI

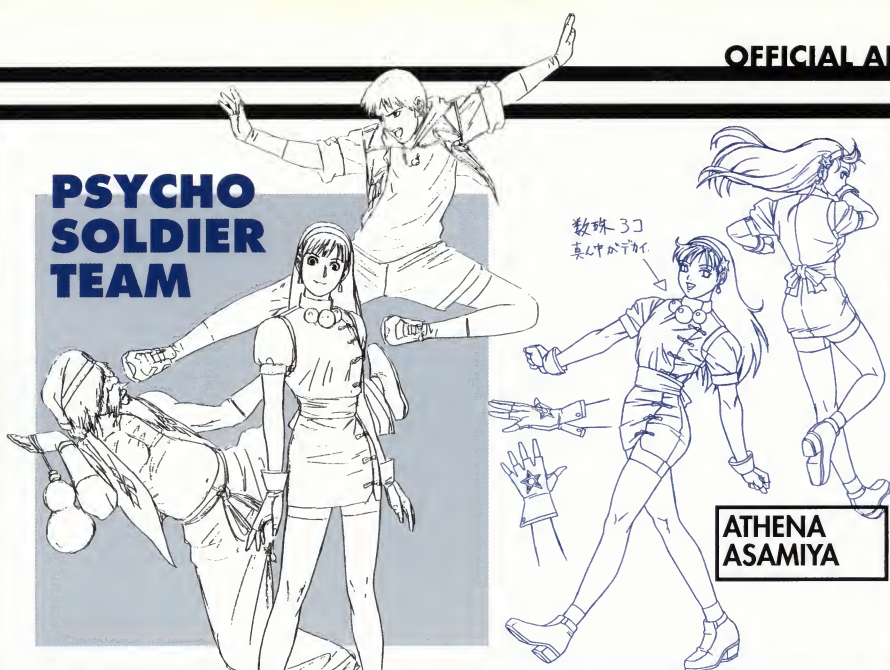
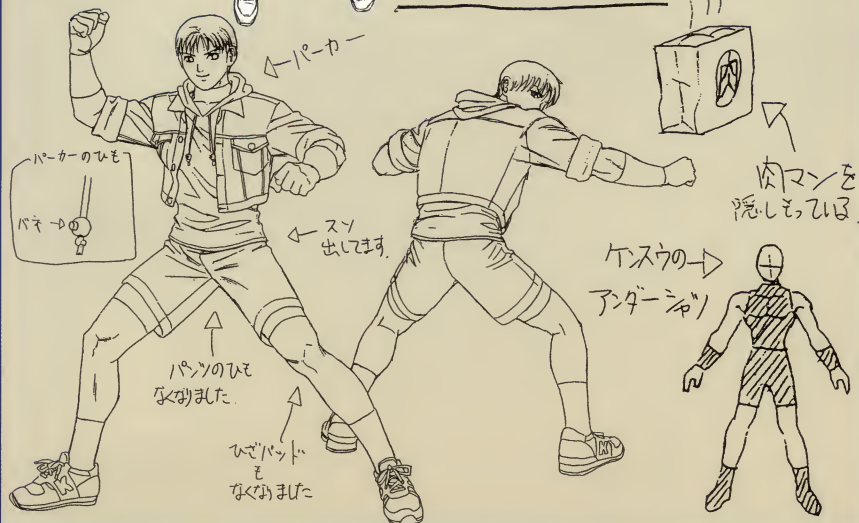
ハチマキを髪の上で結ぶ事になりました
前髪はかかっています。

いつもの道着で、帯は右でシメてます。

ソックスではなくレッグウォーマーみたいなモンがズリ落ちてクツの上に乗っかってると思って下さい

IKARI TEAM

LEONA

Talking about K.O.F.'98

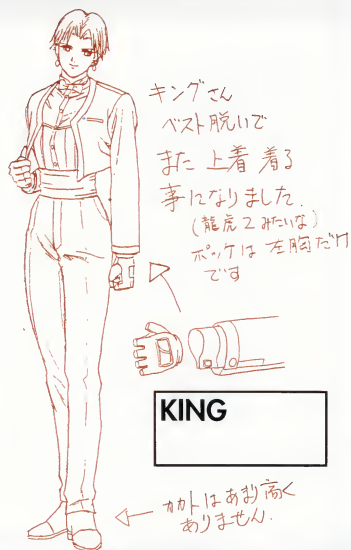
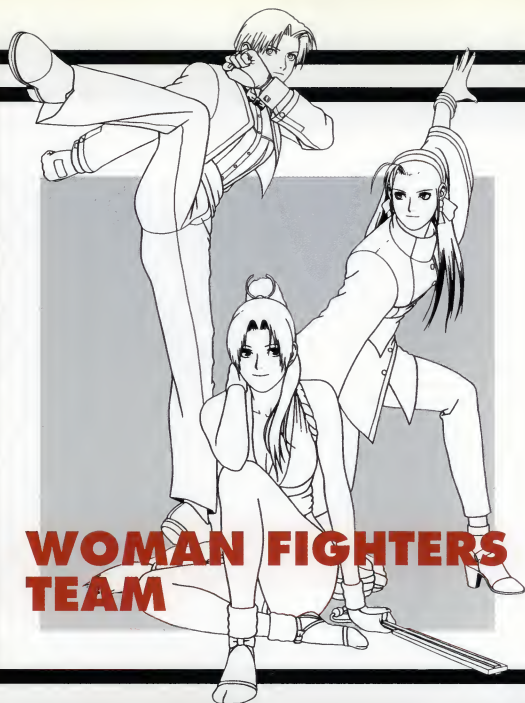
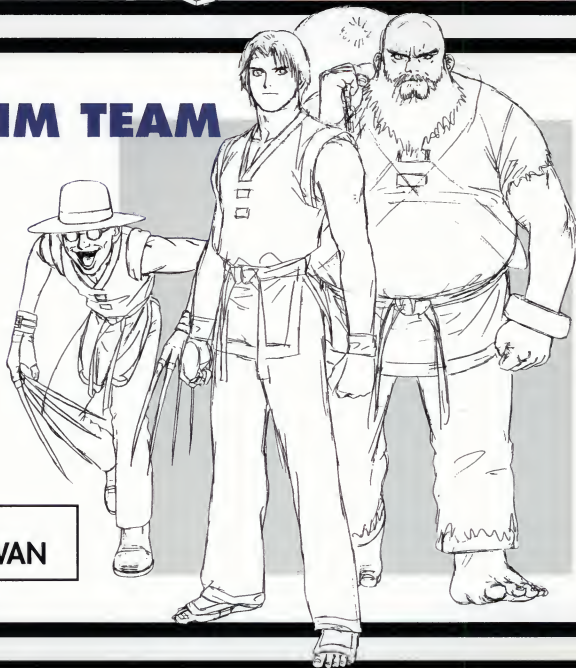
ハイデルンとレオナとラルフでクリアすればエンディングの絵が変わるぞ。ラルフとクラークの訳の分からない対決前デモも必見だ

Talking about K.O.F.'98

ケンスウはピザマンを食べると体力が減ると思っている人は間違い。ちょっとだけ増えるのだ。とりあえず食べるだけでも嬉しいのね

WOMAN FIGHTERS TEAM

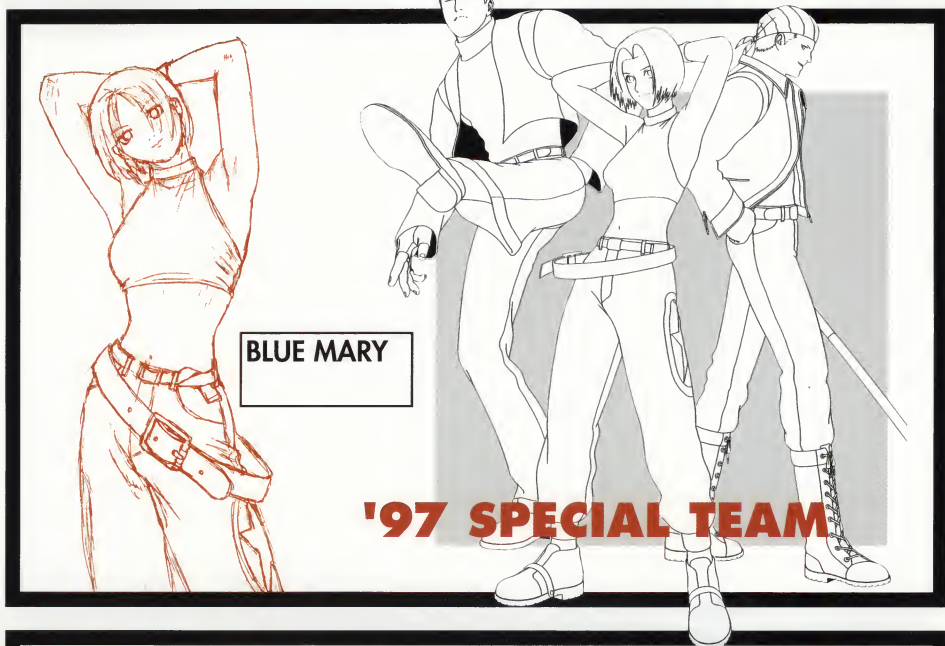
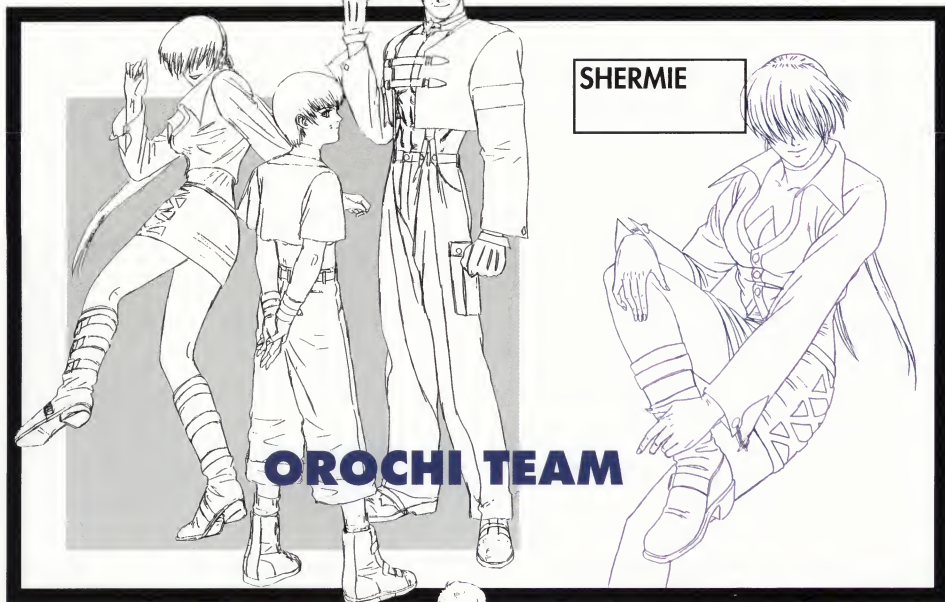
キングさん
ベスト脱いで
また上着着る
事になりました。
(龍虎2みたいな)
ポッケは左胸だけ
です

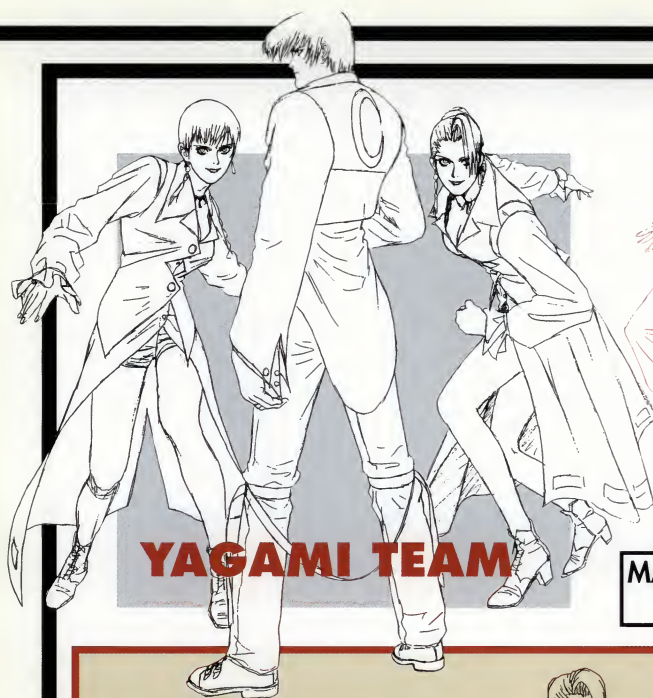
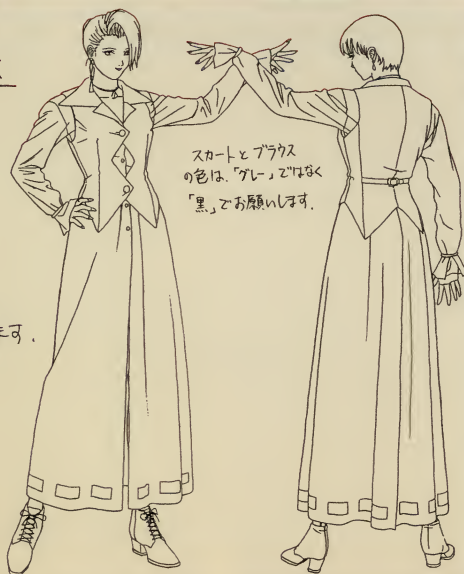
KING

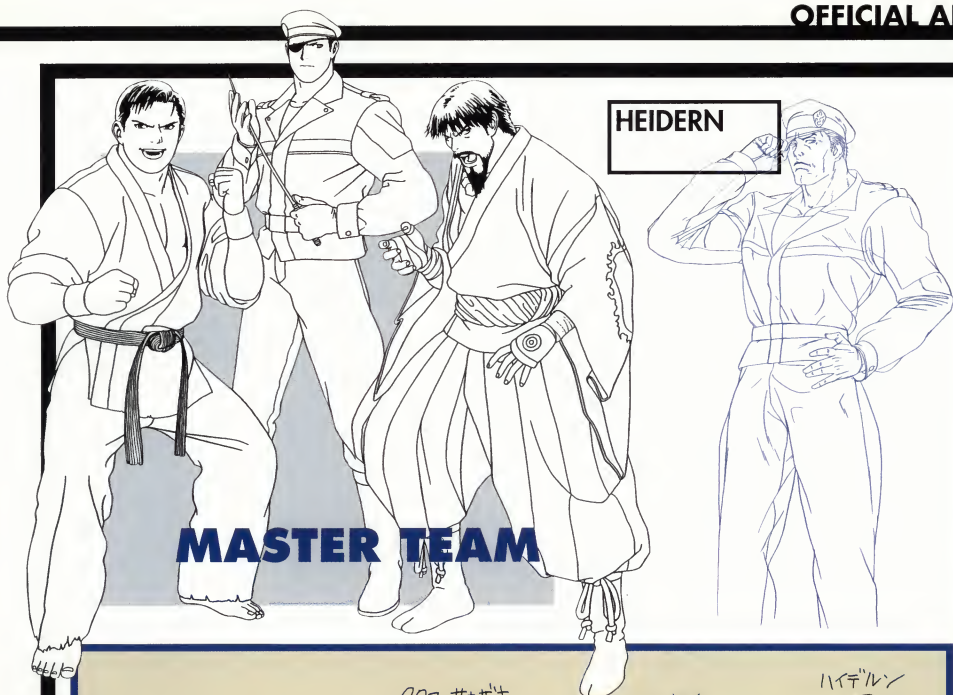
カカトはあまり高く
ありません。

Talking about K.O.F.'98

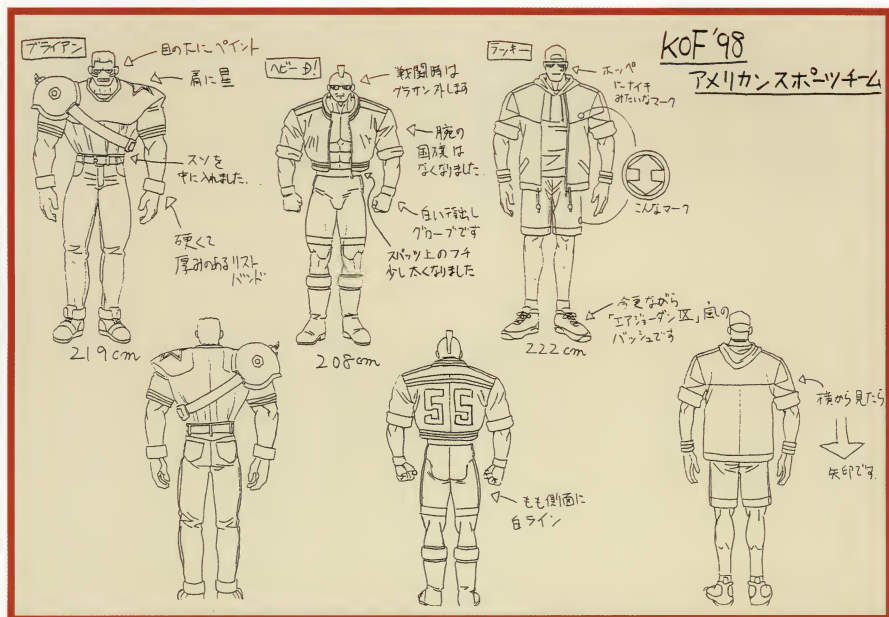
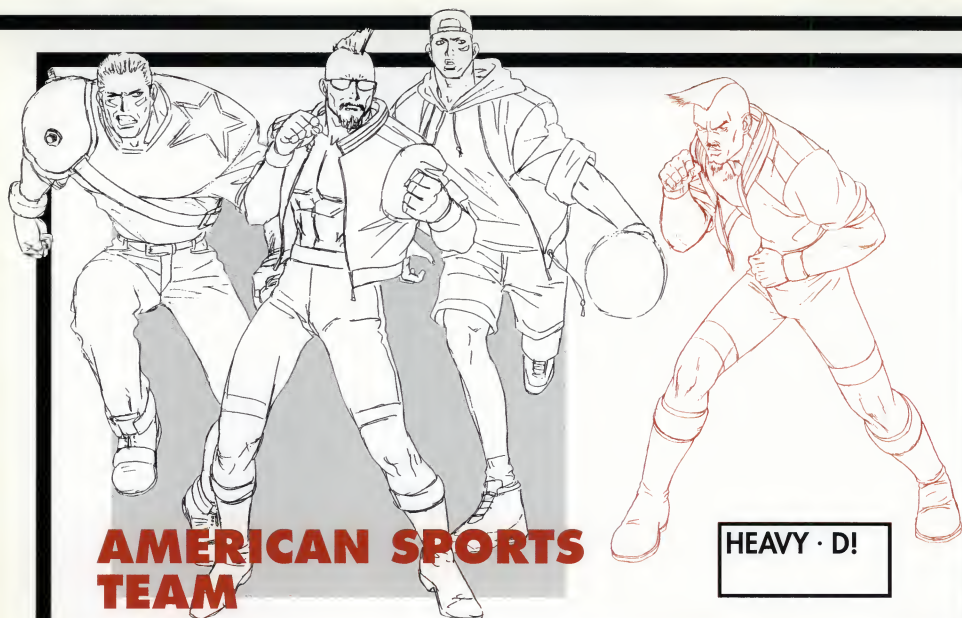
キャラ順番選択画面でチョイのするポーズはパ○レーツの「だっちゅ〜の！」だ。ちなみにチョイ同士で対決させると戦う前に踊るぞ

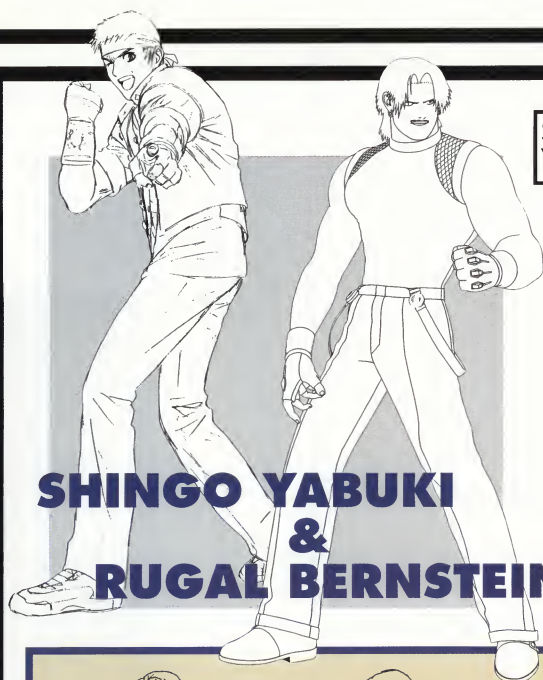
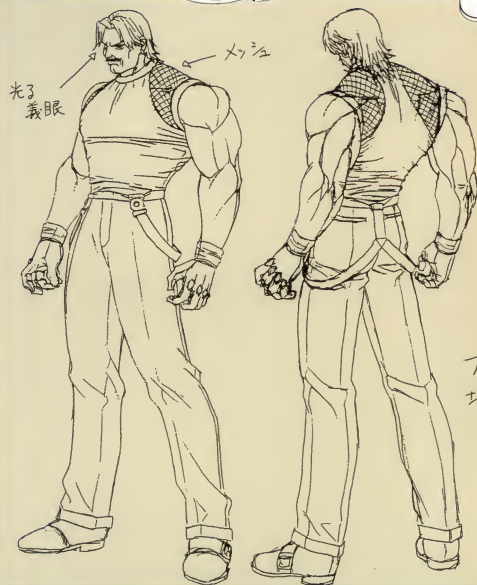
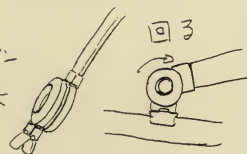
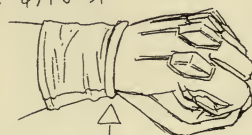
SHERMIE

OROCHI TEAM

Talking about K.O.F.'98

クリスは社とシェルミーのご飯を作る係り。なのでクリスの挑発は「今日は何をつくろうかな～」というものになっている

Talking about K.O.F.'98

庵とチーム組んだ人は最後でボコボコにされてきた。'95では如月影二とビリー、'96ではマチュアとバイス、'97はひとりでの出場だった

Talking about K.O.F.'98

登場の熱望が高かったオヤジたちがついに出場。次はクラウザー、ギース、藤堂の「新生オヤジチーム」を希望。でも藤堂はないか…

Talking about K.O.F.'98

ラッキーって次々とボールを飛ばすけれど一体どこに隠し持っているのだろう。もしかしてあれは気の塊なのかも！

Talking about K.O.F.'98

真吾の「名前募集中！」という技は「真吾謹製・オレ式・月肘」に決まりました。「ゲッチュー！」という意味なのかしら？

京
炎がオマエを呼んでいるぜ…

ならば燃えつきろ
潔くなぁ!
庵

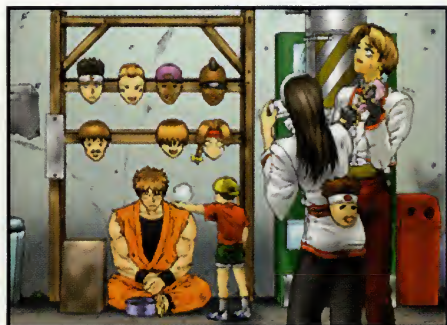
K.O.F. '98

ART GALLERY OFFICIAL COLLECTION

★ ついに京が卒業!?

やっと卒業ができたのだろうか。でも、右下の寝ている京を見ると、卒業した夢を見ていただけなのだろうか？

★「兄さん～！待ってくれぇー!!」

ＫＯＦの帰り道かだろうか、バイクで楽々のふたり。サウスタウンまではまだ25kmもあるぞ。がんばれアンディ！

★「これはスクープだわ！」Ｂｙちづる

貧乏なリョウはお面を売って生活していた！　後ろのお面を良く見ると、ユリのお面が涙を流している……

★オロチの血に目覚めたレオナ

ゲーニッツに殺された父ガイデル。それ以来自らの心を閉ざしてしまったレオナ。任務を遂行するためだけに戦う

★コ～ン●イン・ワン・ツー・スリー！

やはりレオナは某巨大ロボの申し子。それはともかく下のイラストといい、チャンって何者なのだろう？

★「きゃ！アテナさん冷た～い　」

渚で戯れるふたりのボーナスカット。アテナと一緒にいるのはファンレターをくれたという女の子かな

★亡き姉とのツーショット

ちずるは姉とともにオロチを封印しようとしていたが、オロチ四天王のひとりであるゲーニッツに殺害された

★「キムのだんな～チャンがー！！」

真夜中の異変に気付いて起きて見ると、抜け殻のチャンが！あの外見はぬいぐるみで、中に入ってた人は来年出場？

★「よう遅かったじゃねぇか」

お風呂帰りのクリスとシェルミー。ラーメン屋の主はキムで、社の隣にいるのがチャン。ほのぼのとしたカットだ

★庵の心に去来するものは？

血の暴走に目覚めた庵。宿敵京への復讐心だけが戦う理由。復讐が果たせたとき、庵は一体何を思うのだろうか？

STAFF

編　　　集…………竹中　清、西　千佳子（STUDIO HARD）
構　　　成…………坂田　茂
本　　　文…………坂田　茂、伊藤次雄
澤上珠理、藤井宣宏（STUDIO HARD MX）
本文デザイン…………菅澤友子、遠藤久美子（HYPER ZAP）
カバーデザイン…………田村　宏
スペシャルアドバイザー…………明石拓也、佐々木清晃

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ 公式ガイドブック

発　行　人　　加納将光
編　集　人　　吉田陽一
発　行　所　　株式会社　勁文社
〒164-0012　東京都中野区本町3丁目32番15号
電話・03-3372-3281（編集）・03-3372-3291（営業）
振替・00190-8-13311番
印　刷　所　　凸版印刷株式会社
製　本　所　　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は当社にてお取り替えいたします。
発行日、定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7669-3175-0 C0076

株式会社 勁文社 発行 平成11年4月10日 初版

プレイステーション必勝法スペシャル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
ドリームマッチネバーエンズ
公式ガイドブック

ISBN4-7669-3175-0

C0076 ¥1480E

●定価:本体1480円＋税

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS ™

プレイステーション必勝法スペシャル

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ドリームマッチネバーエンズ 公式ガイドブック

ケイブンシャ